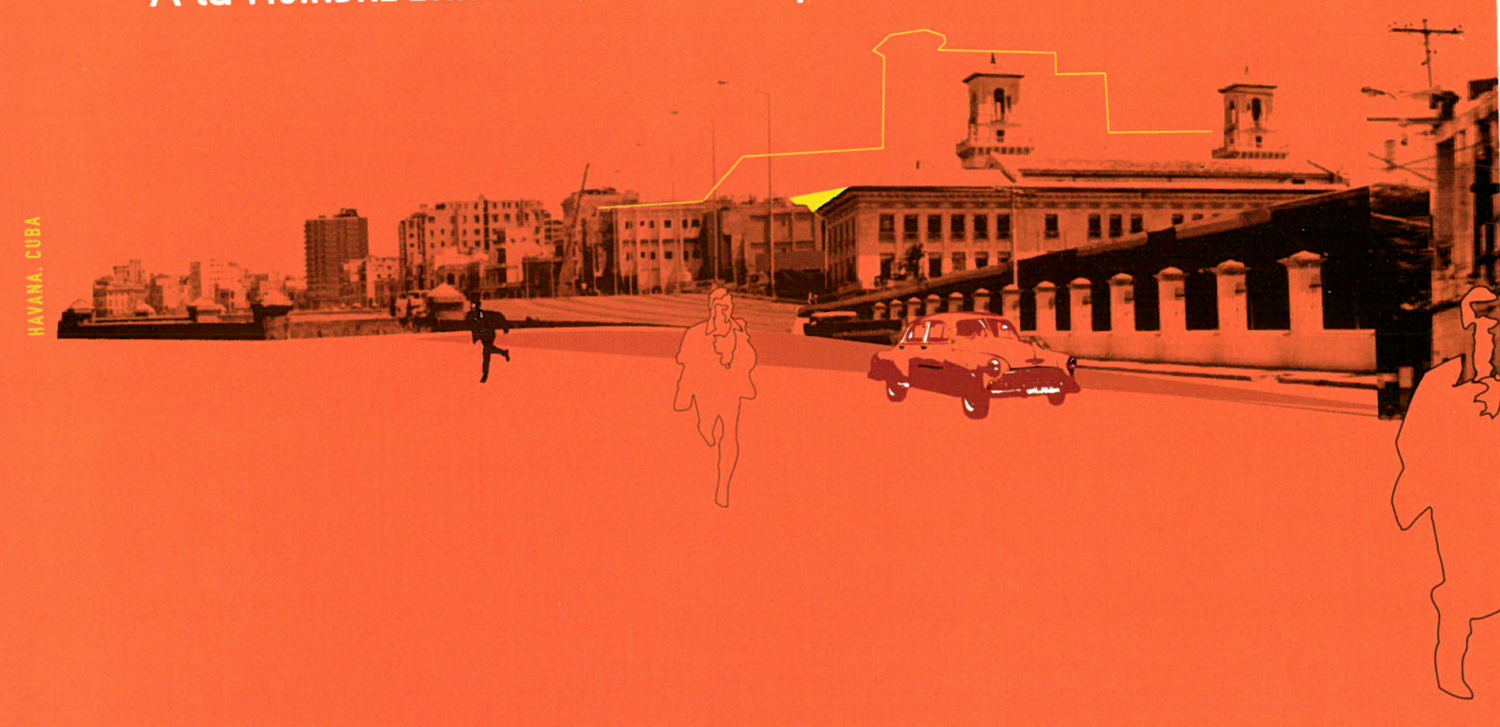
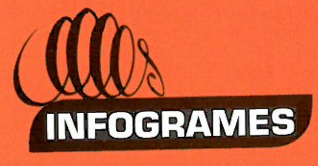


Que choisir à Noël ? L'avis de la rédaction
Joypad
Dreamcast N64 PSone PlayStation 2 Arcade GB Xbox GameCube
N° 103 décembre 2000
Le magazine des consoles
Shenmue
(DC) Le plus beau jeu du monde !
omb (PS) Raider 5
fin de Lara ?
elda
ajora's
ask (N64)
tendo au
haut
t aussi...
001 (PS), MSR (DC),
t Radio (DC), KO Kings 2001 (PS),
n Vs SNK (DC), Crash Bash (PS),
Hill 2 (PS2), NBA 2K1 (DC)...
Quake 3 (DC)
Enfin le online !
T 4161 - 103 - 35,00 F
N° 103 • 35 FRANCS • BELGIQUE 220 FB • SUISSE 8 FS • CANADA 8,75 $

IL REVIENT...

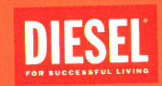
Un flic infiltré, deux gangs rivaux...
A la MOINDRE ETINCELLE, c'est l'explosion de VIOLENCE...















La grande explication

L'an 2000 aura été une année charnière dans l'industrie du jeu vidéo. Nous avons vécu ensemble les annonces fracassantes de Microsoft, nous promettant du jamais vu avec sa future Xbox, et Nintendo présentant ses deux bijoux GameCube et Game Boy Advance, prévus eux pour le début et le milieu de l'an 2001. Et enfin, le lancement quasi-mondial du dernier-né des laboratoires Sony : la PlayStation 2, qui a bien l'intention de tout écraser sur son passage. Bien entendu, parmi toutes ces déclarations, il y eut des centaines de jeux dont de nombreux nous ont fait vibrer. Dommage toutefois, de voir une partie de ceux-là arriver, comme toujours, lors des derniers mois de l'année, où l'abondance de titres rime souvent avec médiocrité. Heureusement il y a des execptions ! La PSone fait également son apparition dans nos contrées, et vise, à plus long terme, un public jeune. En attendant, des jeux comme Final Fantasy IX, Alone in the Dark 4, ou encore ISS Pro Evolution 2 continuent de nous faire fantasmer. Maintenant que les pièces de l'échiquier se mettent en place, la grande explication peut avoir lieu. Les multiples bras de fer entre les différents géants de l'électronique de loisir risquent de devenir légion durant l'année 2001. D'ici là, bonnes fêtes.

Trazom

sommaire

Pour le dernier numéro de l'année, nous nous devions de faire le maximum. Maximum de tests, de news, d'infos, et un booklet spécial PS2 de 64 pages ! Pour ne rien rater des derniers titres de la saison et bien préparer le réveillon 2000 !

EVENEMENT — 10



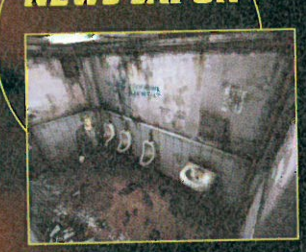
Munch fera donc ses premiers pas sur la Xbox de Microsoft. Lorne Lanning nous révèle pourquoi.

REPORTAGE — 14



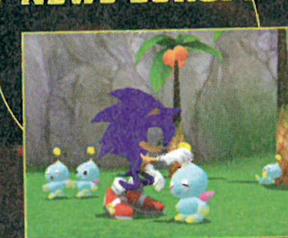
Le prochain jeu d'action de Sony pour cette fin d'année sera C-12, un titre de la trempe de One dans lequel il ne faudra pas jouer les gars très fins. Bien au contraire, le plus bourrin aura de plus grandes chances de survie !

NEWS JAPON — 29



Les affaires semblent reprendre lentement mais sûrement au pays du Soleil Levant. Klonoa 2, Silent Hill 2, Air Ranger 2... Le chiffre 2 est à l'honneur ce mois-ci, d'autant plus que ces titres seront disponibles sur PS... 2 ! Il n'y a pas de hasard comme dirait l'autre.

NEWS EUROPE — 46



Si au Japon la tendance des éditeurs est à la conception de jeux sur PS2, en Europe il en va tout autrement. En effet, la riposte se prépare plutôt sur Dreamcast : Sonic 2, Toy Racer... Encore une histoire de goût.

Joypad est édité par la société HDP au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry le Luron 92538 Levallois-Perret Cedex
tél. : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99 tél. abonnements : 01 55 63 41 14
Siège de la rédaction : Immeuble Delta 124, rue Danton TSA 51004
92538 Levallois Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA REDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps / oscamps@hfp.fr
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse / morisse@club-internet.fr
Rédacteur en chef adjoint : Nourdine Nini / trazom@club-internet.fr
Chef de rubrique : Julien Chièze
Correspondant permanent au Japon : François Hermellin
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries
Correctrice : Laetitia Faedda
Secrétaire : Nathalie Brun

Ont participé à ce numéro :
Angel Davila (Angel), Christophe Delpierre (Chris), Grégoire Hellot (Greg), Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RaHaN), Kendy Ty (Kendy), François Tarrain (Elwood), Karine Nitkiewicz (Karine), Julien Hubert (Julo), Xavier Brun (M. Brown).
Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr
Numéro Promévente : 08.00.19.84.57

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Christophe Gourdin assisté de Lionel Gey
Maquette : Catherine Branchut, Hervé Drouadène, Yohan Meheu, Nicolas Lainé.

Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Illustrateurs : Pi XX et Didier Cooly
Photos Kool Shen © Patrick Sordoillet

LA PUBLICITE
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Chef de publicité : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33)
Assistante : Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION
Promotion : Hélène Chemin
Abonnements Joypad BP2, 59718 Lille Cédex 9
Tarifs 1 an (11n°) France : 279 F, étranger bateau : 379 F
Tarif avion sur demande au 01 55 63 41 14

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Rédaction/animation : Guillaume Petetin et Frédéric Lapalus
Responsable : Frédéric Garcia

Photogravure : Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, et la Galiotte Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture : Shenmue © Sega.

Commission paritaire : 0305K73360

Ce numéro comporte un supplément sur la sortie de la PS2 en France de 64 pages qui ne peut être vendu séparément, jeté sur la couverture, et un encart Difintel jeté en 4e de couverture.

DIFFUSION CONTRÔLÉE OJD 1999

64 pages de PS2

La nouvelle console de Sony arrive enfin après de longs mois d'attente ! Des news, des tests, des critiques constructives... Pour la première fournée de jeux, ça passe ou ça casse ! Retrouvez l'éventail de nos sentiments dans le booklet spécialement dédié à la PS2. Grâce à lui, vous pourrez aussi vous faire une idée de ce qui vous attend.



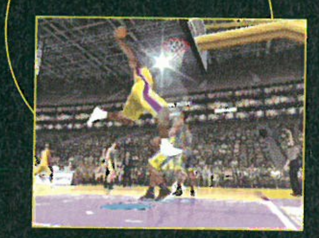
JOYPAD 103 DÉCEMBRE 2000

NET P@D — 72



Mon Dieu, Capcom va nous pondre un International Karate VS Street Fighter ! Sega, de son côté, a prévu un jeu basé sur le film de Kitano, « L'Eté de Kikujiro » avec le moteur 3D de Shenmue ! Détendez-vous, je pipote grave. Pour les vraies rumeurs allez plutôt zyeuter la rubrique que vous ont concoctée avec dévotion Angel et Chris.

ZOOMS — 81



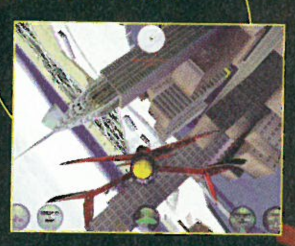
C'est pas l'avalanche de tests du côté de l'import. Entre un Keyboard Mania qui nous a bien fait marrer et un NBA 2K1 qui déchire « sa reum », il faut avouer que le reste est bien tristounet. Haaaa... Lénine réveille-toi !

TESTS — 101



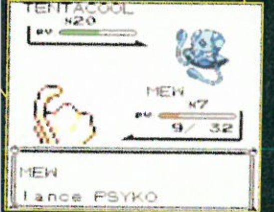
Shenmue nous a fait chialer comme des gonzesses pour différentes raisons. Julo lui, a trouvé la scène de la mort du père de Ryo insoutenable. Willow a été ému par la variété du gameplay. Quant à Kendy, il a pleuré de rire en comparant le rythme du jeu au film soporifique de Kitano : « L'Eté de Kikujiro ».

COTÉ PÉCÉ — 164



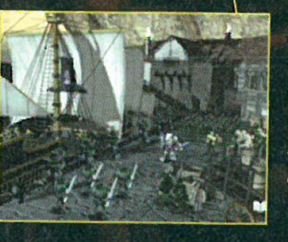
RaHan a pu matter sous toutes les coutures l'avatar 3D de Julie Strain (Playmate américaine) dans FAKK 2, piloter des coucous bizarroïdes dans le très aérien Crimson Skies et jouer les cerveaux en ébullition dans Red Alert 2. Bref, le fils des piges farouches n'a pas chômé ce mois-ci !

POKÉPAD — 166



Gregoire Hellot de son vrai nom, vous dévoilera d'autres méthodes de maître Pokémon pour capturer d'étranges petites créatures. Comme d'hab' quoi !

ASTUCES — 168



Deux escargots escaladent un mur immense. La moralité est comme à l'accoutumée très nulle. Mais l'honneur est sauf !

Hot ! Hot ! Hot ! Hot !

QUELLE CLAQUE POUR LA PS2 ! L'ÉDITEUR AMÉRICAIN ODDWORLD DÉCIDE D'ANNULER LA SORTIE DE MUNCH'S ODDYSEE SUR LA 128 BITS JAPONAISE ET PRÉFERE SE CONSACRER À LA XBOX DE MICROSOFT. EXPLICATIONS DE LORNE LANNING, PRESIDENT DE LA FIRME. C'EST BIEN SUR DANS LA RUBRIQUE EVENEMENT PAGE 10 !

PlayStation

Army Men Sarge's Heroes (test)	156
Chicken Run (test)	136
Crash Bash (test)	152
Devilman (zoom)	92
Dino Crisis 2 (test)	144
Donald Duck (test)	156
FIFA 2001 (test)	116
Gensosuikoden (zoom)	92
ISS (test)	157
Khamrai (zoom)	86
Knockout Kings 2001 (test)	132
La Route d'Eldorado (test)	157
Le Monde ne suffit pas (test)	134
Megaman Legends 2 (zoom)	92
MTV Pure Ride (test)	159
NBA Live 2001 (test)	154
Sheep (test)	158
Speedball 2100 (test)	158
Tatsunoko Fight (zoom)	98
The Grinch (test)	159
Tom et Jerry (test)	157
Tomb Raider 5 (test)	122
Warm Up (test)	159
Yeh Yeh Tennis (test)	159

Dreamcast

18 Wheeler (zoom)	88
Capcom Vs SNK (test)	138
Chicken Run (test)	136
Dino Crisis (test)	156
Eldorado Gate Vol. 1 (zoom)	82
Jet Set Radio (test)	130
Kao le Kangourou (test)	157
Mr. Driller (test)	157
MSR (test)	118
Napple Tale (zoom)	94
NBA 2K1 (zoom)	90
NFL 2K1 (zoom)	94
NFL Blitz 2001 (zoom)	94
Pop n' Music 4 (zoom)	96
Quake III Arena (test)	126
Ready 2 Rumble Boxing 2 (test)	140
San Francisco Rush 2049 (test)	158
Seaman (zoom)	96
Sega Marine Fishing (zoom)	96
Shenmue (test)	110
Silent Scope (test)	158
Special Ops 2 (zoom)	98
Super Runabout (test)	142
Tony Hawk 2 (test)	148
Toy Story 2 (test)	150
Vampire Chronicle (zoom)	98

PlayStation 2

Keyboard Mania (zoom)	84

Nintendo 64

F1 Racing (test)	156
Mickey's Speedway USA (test)	146
Zelda Majora's Mask (test)	104

Game Boy Color

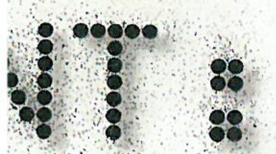
Austin Powers (test)	160
Cannon Fodder (test)	160
Donkey Kong Country (test)	160
Jungle Book (test)	160
Tom et Jerry (test)	160

A CONSOMMER AV

(VOIR FOND)



DI


NT :


SOS PLAYERS
SOLUTIONS & ASTUCES
08 36 68 94 95 2,21 FTTC/min
3615 VirginGames
ENCORE PLUS D'INFOS
www.virgininteractive.fr


CAPCOM

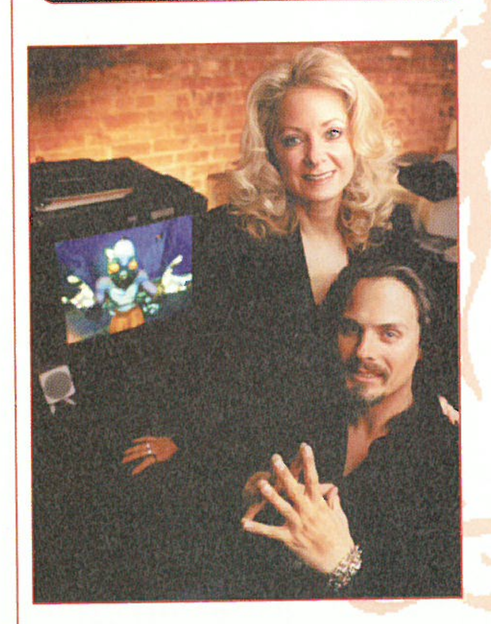

INTERactive


PlayStation

Oddworld sur Xbox



UN NUMÉRO DE TÉLÉPHONE À APPELER À 17 HEURES TAPANTES, POUR REJOINDRE UNE SALLE DE CONFÉRENCE PRIVÉE AVEC ED FRIES, DE MICROSOFT, ET LORNE ET SHERRY D'ODDWORLD, POUR UNE ANNONCE TRÈS IMPORTANTE. J'ARRÊTE DE ME PRENDRE POUR UN ESPION VITE FAIT, ET JE PASSE LE COUP DE FIL. FINALEMENT, ED FRIES N'AURA PAS REJOINT LA CONFÉRENCE, MAIS PEU IMPORTE !



On s'en doutait un peu, surtout après notre entrevue à l'E3. Lorne Lanning et Sherry McKenna avaient quelques soucis avec Sony. Ou plutôt, une opinion déclinante au sujet de la PlayStation 2. C'est donc désormais officiel, ils abandonnent le développement PS2 pour se recentrer sur la Xbox, sur laquelle ils vont développer les 4 prochains titres de la licence Oddworld, Munch's Oddysee devenant du même coup un des titres phares du lancement de la Xbox... ça doit grincer des dents chez Sony ! Explications avec les concernés.

Joypad : Vous aviez donc des difficultés que vous ne pouviez contourner avec la PlayStation 2 ?
Lorne Lanning : Non, plus vraiment. En août dernier, nous avons montré la dernière version PlayStation 2 à Infogrames, personne ne croyait que ça pouvait être aussi beau, les gens étaient stupéfaits, nous avons réussi à contourner la plupart des problèmes qui nous préoccupaient à l'E3. Mais, nous avons tout de même décidé de bouger pour un support plus fort.

Joypad : Donc, cette décision c'est juste pour tirer parti de cette nouvelle machine et améliorer encore le jeu ?
Lorne Lanning : Oui.

Joypad : Sans avoir à passer du temps sur des problèmes techniques inhérents à la machine ?
Lorne Lanning : Oui. Dans un monde idéal, en tant que développeur, vous voulez que votre argent aille dans le jeu en lui-même et c'est pourquoi au final, malgré les résultats que nous avions, nous pensons que Microsoft sera le grand gagnant. Ce sera la machine des développeurs, celle qu'ils préféreront.

Joypad : Il y a d'autres raisons derrière ce changement ?
Lorne Lanning : Il y a plusieurs raisons, mais celle qui tient le haut du pavé, c'est la technologie. On parle de 3 fois la capacité graphique, 2 fois la mémoire, un bon paquet de RAM vidéo, ce qui est une énorme différence au niveau de la qualité de l'image, des textures, ce genre de choses, le développement on line, qui a l'air de se profiler avec Microsoft, construit autour de Direct X, ce qui nous fait beaucoup plus d'argent à investir dans le jeu plutôt qu'à développer nos propres librairies. De plus, Microsoft nous a finalement convaincus, en nous prouvant leur soutien aux développeurs les plus importants, et les meilleurs jeux développés actuellement dans le monde. Quand on a ce genre de support, ce genre d'éditeur qui cherche à publier les jeux les plus créatifs... il est clair qu'ils vont aider à redéfinir notre industrie. En tant que développeur, ce n'est même plus notre propre décision, c'était évident.

Joypad : Vous dites que Microsoft vous offre tout ça... mais Sony, non ?
Lorne Lanning : Well, mmm... disons que Microsoft le fait...

Joypad : Mieux, j'imagine, alors !
Lorne Lanning : ... oui.

Joypad : Mais en dehors de l'aspect graphique, de la beauté pure et simple du jeu, côté gameplay cela va changer ?
Lorne Lanning : Ce que nous devons comprendre, je pense, c'est que les développeurs d'aujourd'hui, qui sont suffisamment malins, assemblent leurs nouvelles technologies en essayant qu'elles perdurent durant toute la génération des 128 bits. Les titres vont coûter de plus en plus cher, et quand on investit ainsi, on veut être sûr que ce sera sur la meilleure plateforme, et que cette technologie servira le développeur autant que le consommateur, pendant ses 5 ou 6 ans de vie. En tant que développeur, il faut observer tout ça, et parier ! Qui va gagner ? Qui offrira le meilleur support ? Qui va avoir la machine la plus puissante, celle qui satisfera le plus d'éditeurs ? Notre pari est sur Microsoft.

Joypad : Allez-vous utiliser cette opportunité pour améliorer le gameplay, inclure de nouvelles choses que vous aviez laissé de côté pour la PlayStation 2 ?

Lorne Lanning : Compte tenu de la puissance supérieure de la Xbox, nous avons du coup des lumières dynamiques tout le temps, nous avons aussi plus de personnages, etc. Mais comme on a commencé à construire notre technologie sur PC, y revenir d'une certaine manière par l'intermédiaire de la Xbox, avec Direct X 8.0, c'est comme une libération parce que ça nous allège d'un certain nombre de contraintes techniques. Ce qui nous permet d'avoir un véritable contenu dynamique, à tout moment. Donc le fait d'avoir plus de personnages à l'écran influence le game-design, d'une certaine manière. Finalement, on construit ainsi un jeu plus riche, avec de meilleurs graphismes et plus d'activité à l'écran.

Joypad : Et que pensez-vous pour le moment des jeux PlayStation 2 que vous avez pu voir ?
Lorne Lanning : Ceux que nous avons achetés au Japon ? Nous avons été très déçus. C'est ce que j'ai entendu de tout le monde, d'ailleurs...

Joypad : Vous avez évoqué le support online... Est-ce très important pour vous, par rapport à ce que vous planifiez avec Oddworld ?
Lorne Lanning : ça l'est, oui, mais pas pour Munch's Oddysee, car c'est encore trop tôt en ce qui le concerne pour pouvoir y penser dans l'optique online. Quand nous avons commencé le développement il y a deux ans, c'était un peu trop risqué pour nous. Mais pour le futur, oui, le online est très important. Et, lorsqu'on parle d'une console qui n'a pas seulement le support online, mais aussi un disque dur de plusieurs Gigas, alors ça change tout.

Joypad : Mais est-ce une décision totalement arrêtée, ou y a-t-il une chance pour que vous reveniez à la PlayStation 2, qui a ses propres plans pour le online, de manière à toucher une audience plus large de ce point de vue ?
Lorne Lanning : Nous ne pensons pas que ça puisse arriver... Nous avons un arrangement d'exclusivité avec Microsoft, et notre sentiment, c'est que Microsoft aura le plus d'unités vendues ... comme je l'ai dit, nous plaçons notre argent sur Microsoft.

Joypad : J'imagine que Sony est très préoccupé par tout cela...
Lorne Lanning : Oh, nous ne savons pas...

Joypad : Vous vous en fichez ?
Lorne Lanning : Vous savez, c'est toujours mieux de ne pas avoir d'inimitié au final, mais quoi qu'il arrive nous avons tous des décisions à prendre, et nous prenons les nôtres selon ce que nous pensons être le mieux pour notre société, et pour le joueur à long terme.

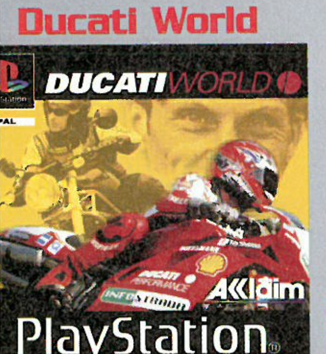
Joypad : Vous teniez à faire cette annonce parce que le lancement américain était proche ?
Lorne Lanning : Nous pensons qu'il y a un certain nombre de fans qui attendent nos titres sur PlayStation 2, et nous voulions juste nous assurer qu'ils ne seraient pas mal aiguillés, pensant que nous serions sur PlayStation 2 comme ils le pensaient jusqu'à aujourd'hui. Nous voulions leur donner la chance de prendre leur propre décision, il fallait donc faire l'annonce avant cette sortie, de manière à ce que les erreurs soient minimisées... Je suis sûr que certains seront mécontents, mais en même temps, pour le moment aucun des deux systèmes n'est arrivé (interview réalisée avant le 26 octobre NDLR), donc les joueurs ont encore à découvrir quelles sont les réelles capacités de ces deux systèmes. Et à long terme, je pense que cela deviendra très clair pour tout le monde, et à ce moment-là les mécontentements devraient disparaître. C'est juste une question de temps.

Joypad : Oui, j'imagine, tout ce que nous voulons c'est jouer au jeu...
Lorne Lanning : Oui, nous voulons de bons jeux...

Joypad : Mais il va falloir patienter plus longtemps !
Lorne Lanning : Oui, mais le résultat sera meilleur ! Donc ce n'est pas dérangeant.

PAR RAHAN

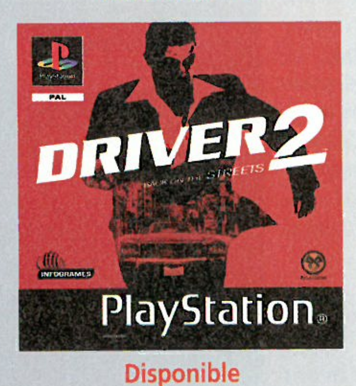
Ducati World



289F00
44€06

Sortie le 30 novembre

Driver 2



299F00
45€58

Disponible

Dino Crisis



293F00
44€67

Disponible

The Mission

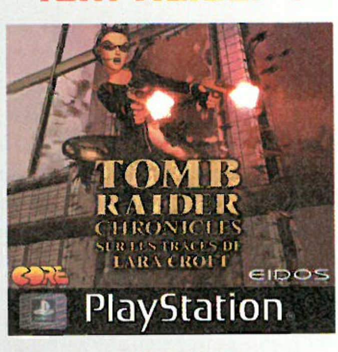


299F00
45€58

Sortie le 7 décembre



Tom Raider V



296F00
45€12

Disponible

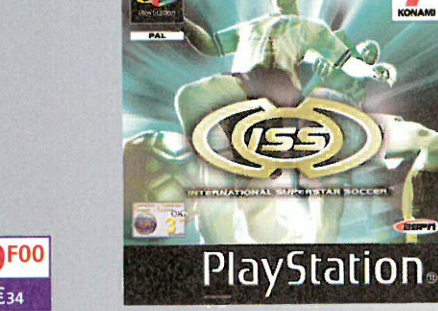
Power Rangers



199F00
30€34

Disponible

ISS 2000



299F95
45€73

Disponible

Mike Tyson Boxing

299F00
45€58

Disponible

Army Men Sarge's Heroes



249F00
37€96

Disponible

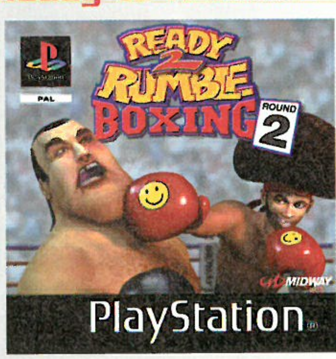
Chicken Run



296F00
45€12

Sortie le 1er décembre

Ready to Rumble 2



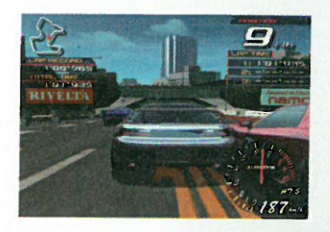
299F00
45€58

Sortie le 29 novembre

LA VIE. LA VRAIE.

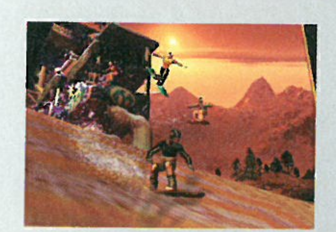
LES DÉMONSTRATIONS AUCHAN*

Mercredi 29 novembre
Ridge Racer 5 - PS2





Mercredi 29 novembre
SSX - PS2



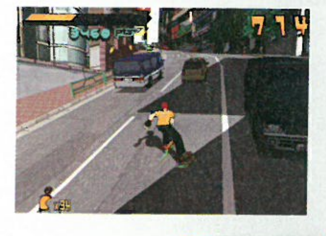


Samedi 2 décembre
FIFA 2001 - PS2





Mercredi 6 décembre
Jet Set Radio
DC





5 % DE REMISE
SOUS FORME DE BONS D'ACHATS

Dès le 1er octobre, et jusqu'au 31 décembre 2000, cumulez 1000 frs d'achat et plus par carte Auchan sur les jeux vidéo et les accessoires pour consoles, et recevez chez vous un bon d'achat égal à 5 % du montant total*. Ce bon d'achat sera valable sur vos prochains achats d'accessoires et de jeux vidéo entre le 15 janvier et le 31 mars 2001. Il vous sera adressé par courier à partir du 8 janvier 2001. Voir conditions en magasins.



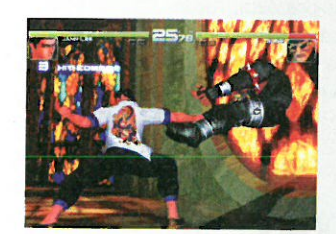
* Hors consoles.

Samedi 9 décembre
Moto Racer World Tour
PSX





Samedi 16 décembre
Dead or Alive - PS2





Mercredi 13 décembre
Quake 3 - DC





Mercredi 20 décembre
Legend of Zelda - N64







C-12 La Terre, souffre-douleur des Extraterrestres



Un titre d'action/infiltration à mi-chemin entre Metal Gear Solid et Syphon Filter, ça vous dit ? Mhum, ok, alors vous allez avoir du biscuit sur C-12, une production made in Sony ma foi intéressante...

EDITEUR : SONY C.E.E.
MACHINE : PSONE
SORTIE PRÉVUE : MARS 2001

Ah, je vous vois venir avec votre regard narquois semblant dire « Pfui, ça y est la Play 2 sort, la PlayStation est morte et enterrée » ! Ben voyons, qu'est-ce qu'il ne faut pas entendre. Bon, primo je tiens à vous rappeler qu'il faut désormais parler de la PSone (z'êtes obligé, si, si !) et secundo, les plannings de notre bonne vieille PSone comptent encore plus de 200 titres à venir. Et pas que des Barbie Aventure Equestre-like qui plus est. Afin de vous prouver que j'ai toujours raison, je m'en vais vous présenter C-12, le dernier né des studios de Sony Cambridge, vous savez les géniteurs de MediEvil. Mais là, d'entrée vous vous demandez probablement ce que signifie C-12 ? C'est légitime, je concède donc à vous répondre. Ainsi, outre l'insigne honneur d'être le titre du jeu, C-12 signifie Carbone 12... le nom d'un minerai qui a visiblement attiré l'attention d'extraterrestres de l'Apocalypse. Histoire de varier les plaisirs, les développeurs, amateurs de science-fiction, ont donc souhaité laisser temporairement le squelette Dan prendre la poussière, tandis qu'ils se concentreraient sur le cas de Riley Vaughan. Et quel homme ce Riley... En effet, mis à part sa capacité à disposer d'un nom rappelant inévitablement, à une lettre près, Ripley d'Alien et Logan de Syphon Filter (au passage, il paraît que c'est une coïncidence... mouais), ce héros des temps modernes va juste devoir sauver l'humanité de la menace alien. Je sais, les scénaristes se sont encore surpassés, mais malgré ce scénario-prétexte, l'aventure qui devrait nous être proposée s'annonce suffisamment riche pour que Lénine fasse un certain réveil. Ne vous inquiétez pas, tout va bien !

Au crépuscule de l'humanité

C'est dans un cadre très « fin du monde » que s'ouvre le premier niveau. Ville ravagée par les combats, design soigné, atmosphère pesante soulignée par une bande-son lancinante, pas de doute, le talent des développeurs de MediEvil est à nouveau aisément reconnaissable. Toutefois, après quelques minutes, un constat s'impose : dans l'ensemble vous naviguerez en terrain connu tant le style graphique s'apparente à celui



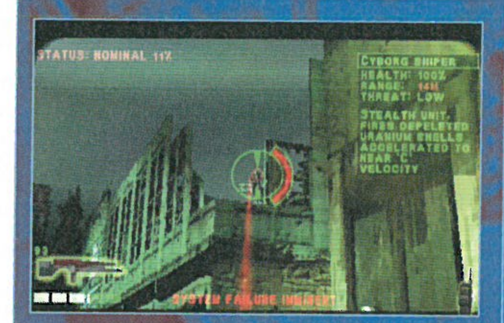
Remanié, le moteur 3D de MediEvil permet d'afficher des décors assez vastes et dans l'ensemble détaillés.

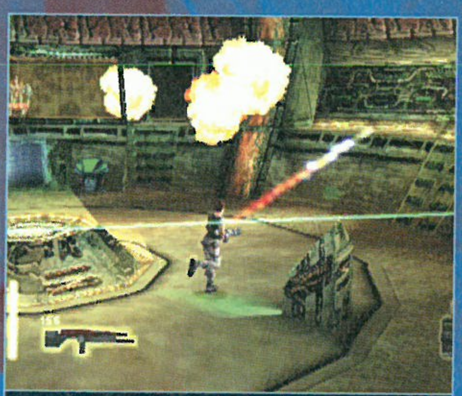
Au cours de l'aventure, vous rencontrerez deux autres personnages clefs. Difficile de savoir s'ils seront jouables.





employé dans Syphon Filter. Bien évidemment l'action se passant dans le futur, vous retrouverez des complexes industriels et autres véhicules un peu space, mais rien de foncièrement novateur à ce niveau. Non, en fait la véritable particularité de C-12 reste la variété des situations rencontrées et l'alternance entre les phases d'action pure et les passages un peu plus subtils inspirés de Metal Gear. Dans ce registre, il faudra parfois vous tapir dans l'ombre en attendant de trouver la brèche dans les rondes des soldats ennemis ou encore utiliser de nombreux gadgets (lunettes infrarouge, capteurs thermiques, etc) pour éviter de mettre le pied là où ça fait mal. A noter d'ailleurs que les différents gadgets disponibles disposent chacun d'effets assez classes et que le snipe, très cher à Mister « IntelliEye Ty », se distingue par sa grande préciosité. C-12 ne s'annonce donc pas trop bourrin et c'est plutôt rassurant. Cependant, pour l'instant, tout n'est pas parfait. En effet, à l'image des caméras, ayant malheureusement encore tendance à s'emballer, l'action devient vite confuse. Bien sûr, les développeurs sont au courant et tentent de résoudre ce problème, espérons juste qu'ils y parviennent car sinon… En attendant, si les promesses sont tenues, C-12 et son cocktail action/infiltration devrait amplement valoir le détour. Comptez donc sur nous pour vous tenir au courant.



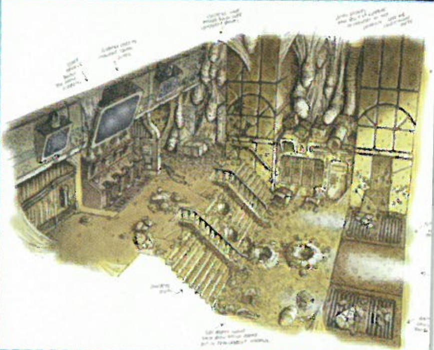


Des effets de lumière assez réussis soulignent l'action.

Un peu de finesse dans un monde de brute

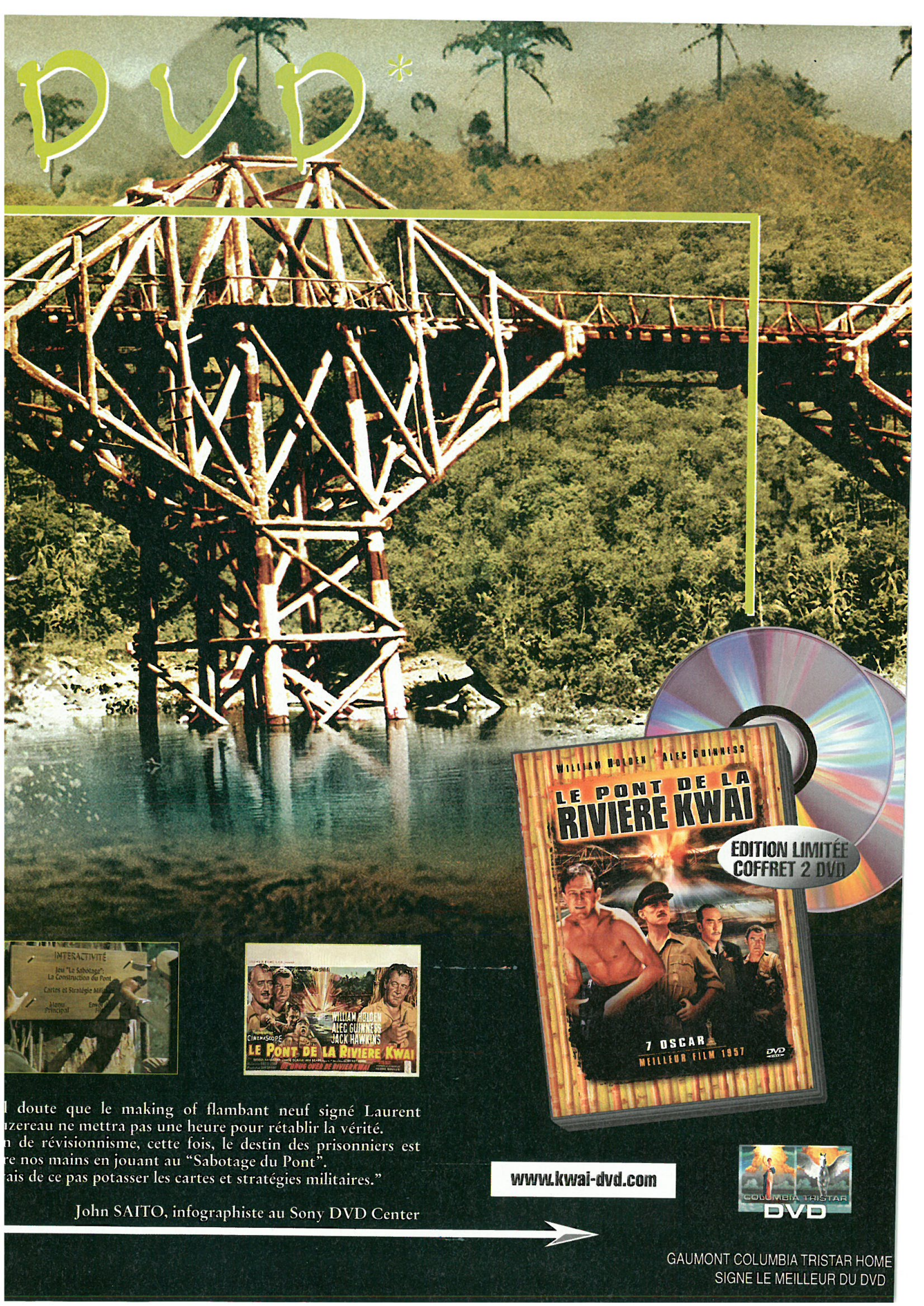
Réalisé par l'artiste responsable des artworks de MediEvil, les planches préparatoires de C-12 s'avèrent plutôt réussies. Beaucoup de détails, un crayonné incisif, une palette de couleurs qui pètent bien, c'est indéniable ce monsieur possède un certain talent, voire un talent certain. Voire un certain talent certain. A vous de trancher. Ou à trou de vancher.





PAR GOLLUM

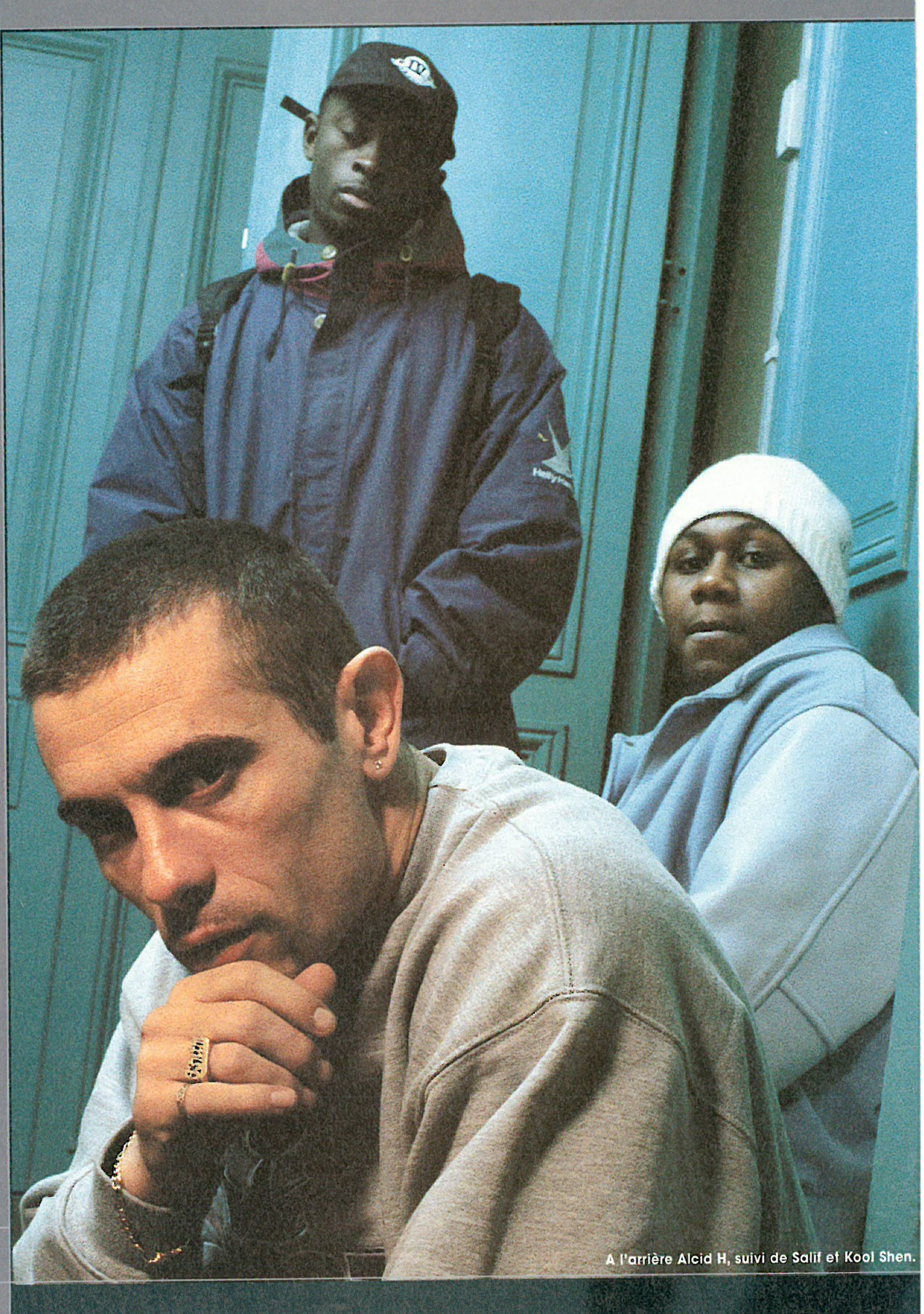

映画を凌ぐ:
DOCUMENTS & PHOTOS
Document d'archives: "Naissance et Chute d'un Géant"
Court Métrage USC, présenté par William Holden
L'avis du réalisateur/scénariste John Milius
Photos
Menu Principal
Retour à la carte principale
Carte régionale
BURMA
SIAM
DVD
VIDEO
"Ces chiens de yankees n'ont vraiment pas le triomphe modeste et le sens de l'honneur.
Un film épique aux 7 Oscar® entièrement remastérisé, remixé en 5.1 dans toutes les langues
(pour rendre les explosions plus douloureuses encore à nos oreilles ?).
On peut préférer la bande originale isolée - j'aime entendre les prisonniers siffler.
Et ils ont déterré leurs rarissimes documents d'époque, où William Holden présente
David Lean aux commandes d'un tournage bigger than life, en pleine jungle birmane.
Propagande, quand tu nous tiens !



DVD*
INTERACTIVITÉ
Jeu "Le Sabotage":
La Construction du Pont
Menu
Principal
CINEMASCOPE
WILLIAM HOLDEN
ALEC GUINNESS
JACK HAWKINS
LE PONT DE LA RIVIERE KWAI
DE BRUG OVER DE RIVIER KWAI
WILLIAM HOLDEN
ALEC GUINNESS
LE PONT DE LA
RIVIERE KWAI
EDITION LIMITÉE
COFFRET 2 DVD
7 OSCAR
MEILLEUR FILM 1957
l doute que le making of flambant neuf signé Laurent
ızereau ne mettra pas une heure pour rétablir la vérité.
n de révisionnisme, cette fois, le destin des prisonniers est
re nos mains en jouant au "Sabotage du Pont".
ais de ce pas potasser les cartes et stratégies militaires."
John SAITO, infographiste au Sony DVD Center
www.kwai-dvd.com
COLUMBIA TRISTAR
DVD
GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD

Interview

Kool Shen, on s'en fait vite une montagne… A priori, idées reçues : avec l'habileté qu'ont les médias de tout déformer et exagérer, je ne savais pas trop à quoi m'attendre. Finalement, ce sont des gens sympas, détendus, pro et humbles à la fois, avec lesquels j'ai pu discuter, et jouer à Capcom vs SNK sur DC… IV My People, le label de Kool Shen, assure, et prépare très sérieusement le renouveau de la scène hip-hop française. Entrevue avec Kool Shen, et Salif, le plus jeune de la bande.



A l'arrière Alcid H, suivi de Salif et Kool Shen.

IV My People

« CAPCOM VS SNK ? ÇA L'FAIT ! LES GRAPHISMES SONT BONS, ÇA BOUGE BIEN, J'SENS QU'IL VA ME PLAIRE ! »

Joypad : Alors, Street Fighter, ça le fait pas ?
Kool Shen : Nan... même dans toutes les versions, sur toutes les consoles ça a jamais été mon truc. C'est pas 3D, les gestes sont hyper-rapides et pas bien décomposés... T'as pas le temps de voir en détail le coup du mec, le voir bloquer, puis remiser, comme sur d'autres jeux, style Tekken ou Soul Blade.

Et entre Tekken et Soul Blade, lequel tu préfères ?
Ah, Soul Blade, moi, j'ai kiffé. Ca va plus vite que Tekken, mais pas trop : t'as le temps de voir, tu peux parer, esquiver, le coup d'appuyer deux fois pour te décaler, et t'as le côté arme aussi. Mais, en même temps je pratique pas trop, tu vois... Moi, quand je joue avec les autres, y m'détruisent ! Exs, notamment..., un pote dans le fond de la salle rétorque : « ouais mais lui y dors dessus ! ».

Mais tu joues de temps en temps quand même non ?
Ouais, mais moins. Moi, j'aime bien surtout les jeux de sport. Le Golf, je kiffe...

Le Golf ?
Ouais, le golf... j'kiffe grave le golf ! Moi, à partir du moment où y a un record à battre, j'kiffe bien. ISS Pro, là : super mortel, le jeu est trop bien fait ! En général les jeux de sport, basket... Tekken, Soul Blade...

Et d'autres trucs aussi ?
Ouais, ouais, Colin McRae par exemple. Y a le 2 qui est sorti là, mais j'ai pas vu, je connais pas...



Il est super bien !
Ouais y paraît, mieux que le 1 ? (avec un regard affirmatif) Parce que le un c'est une tuerie déjà...

Ouais ouais, pas de problème, il est vraiment bien.
Putain, ben j'vais le pécho alors !

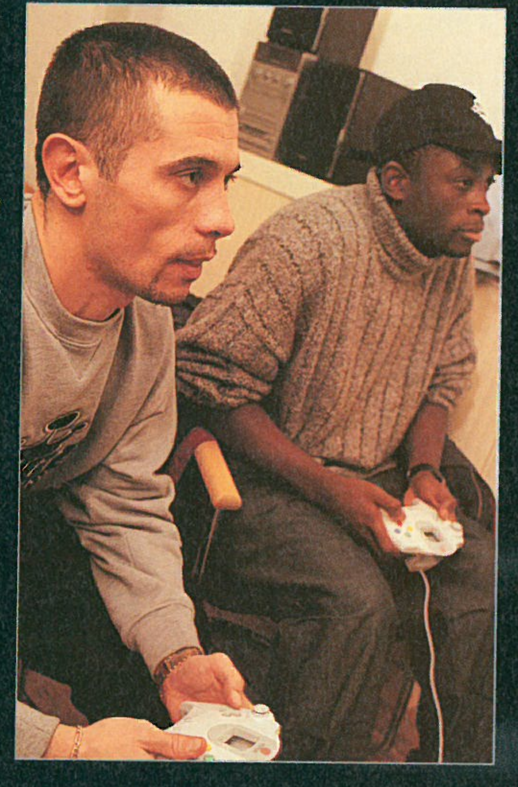
T'as des consoles chez toi ?
J'ai la PlayStation, ouais (il rigole en faisant signe qu'il ne pouvait pas y échapper)... Mais c'est con, si y avait Salif, j'te dis, il a la Dreamcast, y s'est acheté le volant, là, y a pas longtemps, ch'ais pas pour quel jeu...

Et la technologie en général, ça t'attire ?
Ouais, bof, je suis pas trop là-dedans.

Parce que vous avez un site web, quand même, IV My People (NDR : http://www.ivmypeople.com/ivmypeople/index.html) ...
Ah, ouais mais aujourd'hui si tu montes un label et que t'as pas un site... tu vois c'que je veux dire ! Je pense que c'est important, pas parce que les autres le font, c'est important, c'est tout, c'est une fenêtre ouverte, tu peux balancer plein d'infos, faire vivre ton keutru, nous on fait des scènes qu'on filme à chaque fois... sur toutes les tournées va y avoir quelqu'un qui va nous filmer, les répet' on les filme de temps en temps, donc tu vois, c'est plutôt bien. Pour les gens qui kiffent vraiment le groupe, c'est des trucs qui sont peut-être même plus intéressants que les disques.

Et le mp3 en général ? Tout le foin que font les Majors autour de ça, les risques pour toi... t'en penses quoi ?
Ouais ça fait un peu reup', tu vois... Je sais pas franchement pour les Majors, mais même pour nous, tu vois si après vraiment tu peux pécho des keudis sans les payer, ... moi ça me casse les c..., parce que y a pas de reversement à quiconque, c'est vraiment grave quoi. Ouais, je pense que c'est dangereux. Tu fais un disque, une pochette, quelque chose, avec le mp3 y a pas le côté objet, tu vois.

Y a le Wu Tang qui a sorti un jeu, je sais pas si tu as vu... t'en penses quoi ?
J'ai pas vu...



Mis à part le jeu en lui-même, qui est, euh... bon...
Ouais mais voilà, c'est le jeu en lui-même qui est intéressant. A la limite pourquoi pas faire un keutru ... mais, si c'est bien fait. Tu me dis « en dehors du jeu en lui-même », c'est du marketing tout ça, mais moi j'aurais kiffé de jouer avec le jeu du Wu Tang ! Si c'était bien !

Mais le fait qu'ils associent leur image à un jeu, genre bien violent...
Ben, ils font ce qu'ils veulent...

Et si un éditeur vient te voir avec un projet, qui veut faire un truc sur IV My People ou Kool Shen...
Pourquoi pas... Après faut trouver un truc, nous on fait de la musique, tu vois... les jeux musicaux bon... (pas convaincu) ouais y a Bust a Groove... Nan, mais pour le moment je reste consommateur... faites moi des jeux, moi je veux jouer, tu vois ! Si quelqu'un vient me voir, faudrait qu'il ait un projet, qu'il ait des idées...

Et il y a Psykopat qui a fait un disque sur Raziel, de Soul Reaver...
Ouais, ch'ais pas... pas plus que ça... j'ai autre

PAR RAHAN

chose à faire moi... raconter la vie d'un personnage de jeu vidéo... je vis pas dans un film. Je serais pas le plus doué pour faire ça !

Mais les jeux, toi, t'as commencé sur quoi ?
Kool Shen : Sur mmmm..., Atari 2600. Nan avant encore, le truc avec les raquettes !

Pong ?
Ouais, genre t'avais les cartouches, 10 jeux à tout péter... après j'ai eu la Mattel Intellevision, et après la Colecovision.

Ouah, la totale !
Ouais, après, l'Atari 520 ST puis le 1040, et la PlayStation.

Direct la PlayStation ?
Ouais, j'ai pas eu d'intermédiaire. Ouais, la PlayStation j'ai trouvé ça puissant.

Et tu comptes passer à la PlayStation 2 ?
Mais, je l'ai pas vue encore. Si elle fait juste DVD en plus, je vois pas l'intérêt. Est-ce que les jeux vont être vraiment mieux ? Pour le moment...

La Dreamcast ?
Ouais la Dreamcast, tout le monde m'en dit du bien. Y a Salif qui kiffe, là y vient d'arriver...

Tu préfères jouer tout seul ou avec tes potes ?
Boaaaah, avec des potes, mais je suis souvent tout seul. Ouais à la baraque quand ch'uis seul-tou, après 2 heures du mat', avant d'aller me coucher j'fume et c'est parti, quoi... Si y a un truc qui me tient, un jeu de voiture, quand y a un score à battre, (il siffle) ouah, ça peut m'emmener loin, genre 8 du mat' pour finir un jeu... comme le jeu avec les voitures de keuf qui arrivent de partout... Driver ! Tu l'as fini ? Moi je l'ai fini, la dernière mission est super-dure, mon frère n'a pas réussi. Il est incroyablement dur, faut avoir une chance d'enfer...

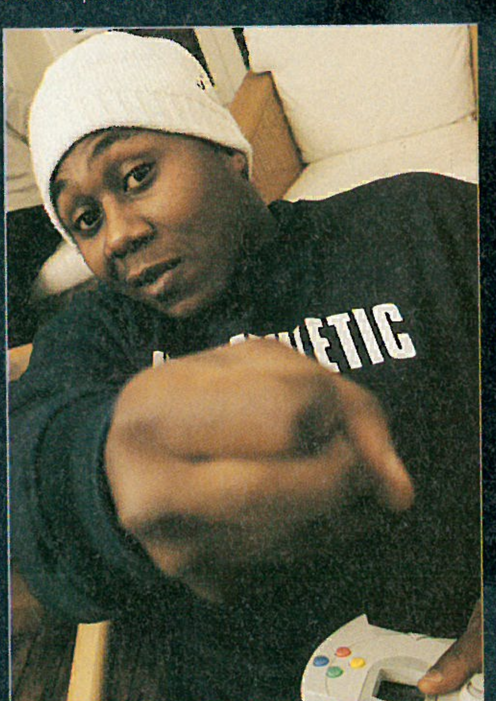


On finit par discuter de cette dernière mission de Driver, il m'explique l'endroit où il a coincé le plus, puis retourne bosser, portable à l'oreille, pour régler un problème de matos pour un concert. Je propose à Salif une partie de Capcom vs SNK, qu'il ne connaît pas encore. Quelques rounds plus tard...

Tu joues souvent ?
Dès que j'ai le temps, je joue, si ch'uis pas en train d'écrire ou de faire de la musique, ch'uis sur la console.

Vous jouez entre vous, ici, à IV My People ?
Ouais, ouais... Exs il est super accro... ouah, ce week-end, sur ISS Pro ! Y nous a mis des 10 – 0, 20 – 0... moi j'ai pris 9 – 0 ! Ce week-end tout le monde était frustré ! Kool Shen y t'as pas raconté ? Ouéeé, Exs, (passant en mode « Flow ») c'est l'épileptique de la clique ! L'aspect compet' c'est mortel, tu te retrouves entre potes... là j'te dis, y nous a mis la rage !

> **« DÈS QUE J'AI LE TEMPS, JE JOUE, SI CH'UIS PAS EN TRAIN D'ÉCRIRE OU DE FAIRE DE LA MUSIQUE, CH'UIS SUR LA CONSOLE. »**



Kool Shen m'a dit que tu avais une Dreamcast ?
Salif : Ouais, je viens de l'acheter, là, ça fait 3 semaines. J'ai acheté un volant aussi, les jeux de caisses c'est ce que j'préfère !

Et Capcom vs SNK, alors ?
Ah, ouais ça l'fait, les graphismes sont bons, ça bouge bien, j'sens qu'il va m'plaire...

Kool Shen aime pas... la 2D toi ça te gêne ?
Naaan, moi non ! Après y a ceux qui restent coincés, « ouais, les bonhommes y sont gros ... », (tout fort à l'intention de Kool Shen) c'est les vieux, ça, qu'est-ce tu veux !

T'as commencé quand toi, le jeu ?
Atari, d'abord, après la Master System, mais moi je suis Sega à fond, tu vois, j'ai pas acheté la PlayStation...

Ça t'embête pas de pas avoir de PlayStation ?
Ouais, des fois, quand tu vas jouer chez les potes, y a des jeux bien, genre Driver j'ai kiffé. Mais je reste fidèle...

Et en tournée, vous emmenez les consoles ?
Ouais. Là Exs il prend sa Play, moi je ramène la Dream, pour la prochaine fois ! Ah ce soir je vais m'acheter un jeu, je sens que je vais jouer toute la nuit... là ça va être moi le patron sur la Dream ! Mais en tournée, tu vois, on fait souvent 10 heures de route en bus, si t'as rien, c'est pas la peine. Même à l'hôtel, dans la chambre, t'es obligé.

Kool Shen revient, et la discussion repasse sur la scène Rap française. Salif s'interroge sur les derniers skeuds qui valent le coup, Kool Shen sur l'avenir de la scène et les erreurs de certains autres rappeurs qui, à son sens, coulent le mouvement... Une heure et demie après nous y sommes encore ! Un après-midi découverte, avec des gens cools, qui ne se prennent pas la tête, quoi ! Yo, zeurbro !

Noël 2000 le choix de la rédac'

Ho ho ho

Bon, ben voilà c'est Noël ! Et comme chaque année à la même époque, il faut faire des choix cruciaux. Acheter de la dinde ? Du poulet ? Du caviar ? Faire des toasts ? Inviter des amis ou fêter le petit Jésus en famille ? Bref, toute une série de questions existentielles qui ne manquent pas de nous interpeller, quelque part. Et les jeux vidéo dans tout ça, me direz-vous ? Eh bien voilà nous y venons ! Pas facile non plus de choisir parmi les centaines de titres disponibles sur le marché. D'autant que bien souvent, tout dépend aussi de votre somme de départ. C'est pourquoi nous avons voulu diviser les achats de jeux et/ou parfois, de console, par tranche de quatre budgets. Du plus modeste au plus bourgeois. Comment faire le meilleur choix en fonction de son pécule de base ? C'est ce que nous allons tenter de savoir ! Joyeuses teufs à tous !



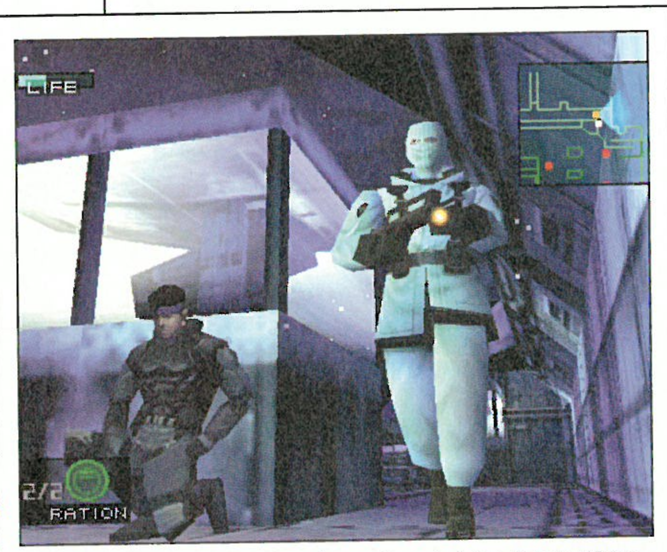




Partie I 

Budget compris entre 250 F et 400 F

Votre entourage n'aime pas les jeux vidéo, ou bien comme Elwood, vous avez claqué toute votre thune dans l'aménagement de votre appart' ? Pas de panique, nous allons tenter de vous aider dans vos achats pour vous éviter le gaspillage intempestif ! Après tout, c'est Noël, m... !



Metal Gear Solid reste l'une des valeurs sûres de la ludothèque PSone. En version Platinum, c'est le moment ou jamais d'en profiter !

Z'avez peu ou pas de thunes !

Si vous n'avez absolument pas de quoi vous offrir des jeux pour ces fêtes, ne pleurez pas ! Après tout, vous êtes en famille, tout va bien, tranquille, vous allez déguster une bonne dinde bien dodue, et c'est finalement ça qui compte. Aaah l'esprit de Noël... Pourtant, vous avez quelques regrets. Pas de problème, vous pouvez toujours compter sur Joypad pour vous faire vivre votre passion tout au long de l'année. Pour ceux qui ont quelques économies de côté, en revanche, vous allez enfin pouvoir craquer pour le ou les titres de vos rêves. D'abord, tout dépend de votre console, bien sûr. Si tant est que vous en ayez déjà une. En tout cas, nous partons de ce principe. Plusieurs titres peuvent vous être proposés, mais il faut regarder avant tout du côté des Platinum à 169 F (prix généralement constaté). Vous pouvez vous procurer pas mal de titres de bonne facture. Sur PlayStation, on vous conseille **Driver**, **Gran Turismo 2**, **Final Fantasy VII**, **Silent Hill**,

Medal of Honor ou encore **Tony Hawk's Skateboarding**. Dans la série des jeux super pas chers, on peut également citer **Sled Storm Classics** d'Electronic Arts, à 99 F seulement. Du côté de la Game Boy Color, **Donkey Kong Country** et **Metal Gear Solid**, ainsi que **Le Livre de la Jungle**, **Perfect Dark** et, pour les super-fans, la série des **Pokémon** (Bleu, Rouge et Jaune) semblent être les titres les plus intéressants à nos yeux. On trouve en général ces produits à 229 F chacun. Pour votre chère Dreamcast, il n'y a que l'embarras du choix. **F355 Challenge**, le super-jeu de simu de Sega, **Shenmue**, le « plus beau jeu du monde », ou encore **Jet Set Radio**, sauront vous redonner du baume au cœur si vous doutiez encore des capacités de la machine de Sega. Attention aux prix toutefois : de 329 F (www.blackorange.com) à 379 F selon les boutiques. Si vous ne vous éclatez que sur N64, et que vous aimez les jeux à plusieurs alors **Mario Kart 64** (249 F désormais) est fait pour vous ! Ou alors, plutôt **Mario Tennis** (379 F), **GoldenEye** (299 F) ou encore **Perfect Dark** (369 F). De quoi s'éclater !

Les jeux à éviter à tout prix !

Produits marketing, jeux à licence, suites de suites, voici quelques titres qui n'ont pas besoin de vous pour végéter à tout jamais dans le monde des enfers. Qu'on se le dise !

The Mission (PSone) – The missing…
FIFA 2001 (PSone) – La version 2000, avec un « 1 » en plus…
Dino Crisis 2 (PSone) – Pour ceux qui aiment les jeux d'action bourrins
Wild Wild Racing (PS2) – Beaucoup trop basique et plat
Fantavision (PS2) – Des feux… de paille
Ronaldo V-Football (Psone) – Inutile lorsqu'il y a déjà ISS (voire FIFA)
Silent Scope (PS2 et DC) – Beaucoup de bruit pour rien
Taxi 2 (DC) – Ne le prenez surtout pas !
Sega GT (DC) – Rien à voir avec Gran Turismo, oubliez !
Emotion Type-S Racing (PS2) – L'Emotion du porte-monnaie surtout…
Gradius III et IV (PS2) – Qu'ils reposent en paix !
Virtua Athlete (DC) – Richard Virenque en sous-dose…
La Route d'Eldorado (PSone) – La route de la poubelle…
Paris-Marseille Racing (PSone) – Le trajet du néant…





Partie II

Budget compris entre 400 F et 800 F

Il vous reste quelques sous de côté, vous avez cassé votre tirelire ou bien vous venez de recevoir vos étrennes, voici l'occasion de dépenser toute votre fortune d'un jour ! Récapitulatif de nos principaux choix dans lesquels vous pouvez investir sans crainte.

Tes bas de laine, tout ce qui traîne !

Pour ceux qui auraient le désir de se procurer la toute nouvelle console de Sony… la PSone (790 F), dans ce cas, faites-vous offrir un jeu. **Resident Evil** dans la gamme Budget (169 F) et **Tomb Raider 1** dans la gamme Ricochet (99 F) sont, même s'ils semblent venir tout droit de la préhistoire, des valeurs sûres de la première machine de Sony. On n'oubliera pas non plus le sublime **Metal Gear Solid** (189 F) passé depuis bien longtemps en version Platinum. Si vous êtes plutôt Dreamcast, de nombreux titres peuvent faire votre bonheur. Et cette fois, vous pouvez vous laisser tenter et en choisir carrément deux (si votre budget est de 800 F) ! Vous avez donc le choix entre le sublime **Shenmue** (339 F), **Virtua Tennis** (329 F) ou encore **Tony Hawk's Pro Skater 2** (339 F). S'il n'y avait qu'un seul jeu à vous procurer sur N64, pour peu que vous aimiez l'aventure avec un grand « A », alors n'hésitez pas et craquez sur **Zelda Majora's Mask** plus son Ram Pak indispensable (650 F environ pour l'ensemble). Sur PlayStation, des titres comme **Chicken Run, Tomb Raider Chronicles** ou encore **Medal of Honor Resistance** et **Driver 2** sont les jeux qui sortent du lot en cette fin d'année. On les trouve généralement à 340 F en moyenne. Je ne pouvais pas finir sans vous parler du fantastiquement génialissime **ISS Pro Evolution** (349 F), véritable chef-d'œuvre de l'humanité. Si vous ne connaissez pas, c'est le moment ou jamais de craquer pour le meilleur jeu de foot de tous les temps !







Les dernières aventures de lara croft vont encore faire craquer les fans de la série sur PSone.

Noël 2000
le top de la rédac'



Resident Evil : Code Veronica, un jeu superbe, et indispensable si vous aimez le genre et si vous possèdez la Dreamcast. Les possesseurs de PS2 vont en être jaloux !



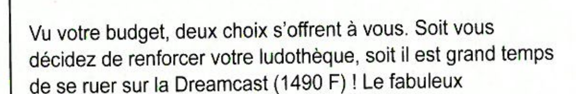


Partie III

Budget compris entre 800 F et 2 000 F

Pas encore super-riche, vous profitez néanmoins de circonstances favorables. Vos grands-parents chéris ont enfin décidé de vous offrir «l'un de ces fameux jouets électroniques », et il sera préférable d'optimiser leur bonne volonté. Voilà comment ne pas se tromper.

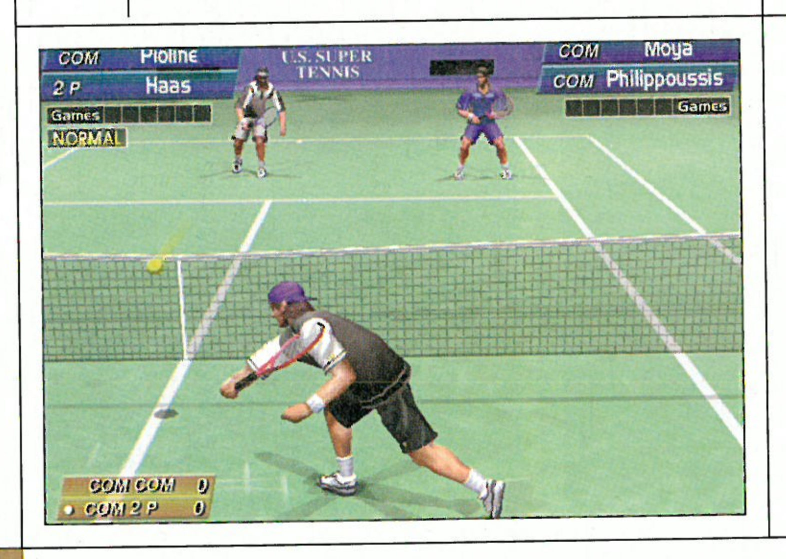
Vous en avez les moyens, misez sur le bon cheval



Vu votre budget, deux choix s'offrent à vous. Soit vous décidez de renforcer votre ludothèque, soit il est grand temps de se ruer sur la Dreamcast (1490 F) ! Le fabuleux **Shenmue**, l'incroyable **Virtua Tennis**, l'excellent **Resident Evil Code : Veronica**... oui, tous ces trésors vous attendent sur la console de Sega, actuellement au mieux de sa forme. N'écoutez donc pas ceux qui se vantent avec leur PlayStation 2. Dites-vous que s'ils possèdent peut-être la console la plus hype du moment, vous au moins sur DC vous aurez les meilleurs titres. En tout cas pour l'instant. Toutefois, l'achat d'une nouvelle console ne peut être pris à la légère et si vous ne souhaitez pas encore franchir ce pas (attendre une éventuelle baisse du prix de la PS2, par exemple) et bien rien de grave. Que vous soyez possesseur de PlayStation ou de Nintendo 64, il existe suffisamment d'excellents titres pour vous contenter. **Vagrant Story** ou **Suikoden 2** du côté de Sony, **Zelda Majora's Mask** ou **Mario Tennis** chez Nintendo, ces jeux à la durée de vie conséquente sont des valeurs plus que sûres, croyez-nous. Allez courage, l'Olympe vidéo-ludique vous tend les bras, plus que quelques efforts et l'année prochaine vous pourrez peut-être enfin vous acheter (ou vous faire offrir) tous les jeux dont vous rêvez.









Partie IV

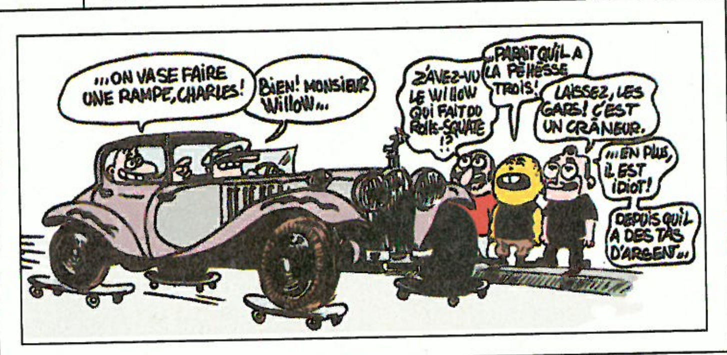
Budget à partir de 2 000 F et plus

Bienvenue chez les bourgeois du jeu vidéo. Ceux qui, au choix, possèdent une fortune personnelle bien vénérable, ou ceux qui ont économisé pendant toute l'année dans le but unique de tout dilapider la veille de Noël. Quoi qu'il en soit, l'heure a sonné. Il est grand temps d'assouvir votre passion ludique.

Claquez tout, pour vous c'est tous les jours Noël



Messieurs les fortunés, ce réveillon 2000/2001 s'annonce assez spécial. Pourquoi me demanderez-vous ? Eh bien tout simplement car vous n'aurez, petits veinards, que l'embarras du choix. Nouvelle console, jeux qui tuent, accessoires débiles… vos Cartes Bleues Visa Premier (ou l'Amex Platine pour vous, très cher Charles-Henry) vont vite s'user. Débutons ce petit tour d'horizon par l'inévitable **PlayStation 2**. En effet si du haut de ses 2 990 F, la belle se révèle assez inabordable pour le joueur lambda, elle paraît vous être directement dédiée. Inutile d'ailleurs de vous la présenter, vous aviez déjà dû l'inscrire en tête de votre shopping-list hivernale accompagné d'**SSX** (450 F environ) par exemple. Bravo, quelle préciosité. Pourtant si vous souhaitez vraiment passer un réveillon de folie, nous ne saurions trop vous conseiller l'achat de **Samba de Amigo**, le jeu de maracas délirant made in Sega. Eh oui, c'est bien sur la Dreamcast, la console du peuple qui sait jouer à des vrais bons jeux, que vous trouverez la plupart des titres phares de cette fin d'année. Bon, pour revenir à notre mouton dopé à la samba, sachez qu'il ne devrait être disponible qu'à 500 exemplaires (histoire de se sentir privilégié) dans les magasins FNAC & Frères au prix de 990 F avec les fameuses maracas. Outre cela, vous nous prendrez bien un petit **Zelda Majora's Mask** avec son Ram Pak qui va bien (comptez environ 650 F pour le tout !), afin de ressortir votre Nintendo 64 achetée en import à 8 000 F. Mais oui, souvenez-vous. Hum, et puis très sincèrement, cher Charles-Henry, entre nous, à quoi bon continuer à vous aiguiller puisque de toute manière, vous savez déjà tout, vous pouvez déjà tout acheter. Le monde vidéo-ludique vous appartient… c'est déjà marqué sur votre Psion, n'est-ce pas Angel !



Les 30 indispensables de Noël 2000

Bon, maintenant fini de rire. C'est bien beau d'avoir un peu d'argent, un peu plus, beaucoup plus ou même carrément énormément. Tenez, d'ailleurs, perso je trouve le dernier « concept » assez attirant, mais bon à défaut de vérité, l'essentiel est ailleurs. Vous voilà devant le présentoir, section jeux vidéo et maintenant, plus possible de se défiler, grand-mère est derrière avec le chéquier… faut pas se planter. Voici donc rien que pour vous la sélection des 30 jeux cultes de ces derniers mois. Regardez, il y en a pour tous les goûts, pour toutes les consoles et pour toutes les bourses. En tout cas, même si vous ne deviez en acheter qu'un seul parmi ceux-ci, soyez-en persuadé : vous ne serez jamais déçu, nous vous le promettons !

Capcom Vs SNK (DC)	8/10	(Joypad n°103)	
Chrono Cross (PS)	9/10	(Joypad n°101)	Import
Colin McRae Rally 2 (PS)	9/10	(Joypad n°98)	
Dead or Alive 2 (DC/PS2)	8/10	(Joypad n°103)	
Eternal Arcadia (DC)	9/10	(Joypad n°102)	
F355 Challenge (DC)	8/10	(Joypad n°102)	
Final Fantasy IX (PS)	9/10	(Joypad n°100)	Import
Grandia 2 (DC)	9/10	(Joypad n°100)	Import
ISS Pro Evolution (PS)	10/10	(Joypad n°95)	
Jet Set Radio (DC)	8/10	(Joypad n°103)	
Jikkyou World Soccer 2000 U-23 Final Edition (PS)	10/10	(Bon, bah vous verrez bien)	
MSR (DC)	8/10	(Joypad n°103)	
Mario Tennis (N64)	8/10	(Joypad n°102)	
Metal Gear Solid Platinum (PS)	9/10	(Joypad n°84)	
NBA 2K1 (DC)	8/10	(Joypad n°103)	Import
Perfect Dark (N64)	9/10	(Joypad n°99)	
Quake III Arena (DC)	8/10	(Joypad n°103)	
Resident Evil 3 Nemesis (PS)	9/10	(Joypad n°95)	
Resident Evil Code : Veronica (DC)	9/10	(Joypad n°98)	
Samba de Amigo (DC)	9/10	(Joypad n°98)	
Shenmue (DC)	9/10	(Joypad n°103)	
Silent Hill Platinum (PS)	8/10	(Joypad n°88)	
SSX (PS2)	8/10	(Joypad n°103)	
Suikoden 2 (PS)	8/10	(Joypad n°100)	
Tenchu (PS)	7/10	(Joypad n°80)	
The Legend of Zelda Majora's Mask (N64)	9/10	(Joypad n°103)	
Tony Hawk's Pro Skater 2 (PS)	8/10	(Joypad n°101)	
Vagrant Story (PS)	9/10	(Joypad n°98)	
Valkyrie Profile (PS)	9/10	(Joypad n°101)	
Virtua Tennis (DC)	9/10	(Joypad n°100)	

Vous êtes plutôt import

Lorsqu'on aime, on ne compte pas, paraît-il. En clair, si vous aimez les jeux vidéo, impossible que vous ne vous laissiez pas tenter par l'import, temple de l'otaku et supra-piège à fric aussi. Il vous faudra en effet compter, selon les boutiques, entre 400 F et 600 F pour dégoter les meilleurs jeux du moment… en anglais ou en japonais. En tout cas, si vous ne deviez en sélectionner qu'un, il serait probablement parmi ceux que nous vous présentons là maintenant, tout de suite…

Tout en japonais pour l'instant, **Eternal Arcadia** sur Dreamcast propose par exemple un coffret collector assez sympatoche. L'ensemble est présenté sous forme d'un livre relié, dans lequel vous trouverez quelques goods, ainsi qu'un recueil contenant de superbes artworks.

Que dire de **Chrono Cross** et **Final Fantasy IX**, deux véritables chefs-d'œuvre de Square. Franchement, je sais, ça va vous paraître super-bateau mais bon, ces deux titres sont vraiment magiques. A noter aussi que leurs boîtes US (c'est plus pratique pour comprendre, non ?) sont plutôt super-belles ce qui n'enlève rien à l'ensemble.

Pas la peine de vous le présenter tant il s'agit de notre chouchou, j'ai nommé **Jikkyou World Soccer 2000 U23 Final Edition** ! Ok, pour être tout à fait franc, cette nouvelle « nouvelle version » n'était pas encore sortie lors du bouclage, mais très sincèrement, comment pourrait-elle être, ne serait-ce qu'un chouia moins bonne que ses aînées ? Impossible tout simplement ! Si vous aimez le foot, c'est ici que ça se passe. Un point c'est tout !

Tenez ça faisait longtemps. Eh oui, les **Pokémon** sont de sortie grâce aux volets Or et Argent enfin disponibles en anglais sur Game Boy Color ! Ça aide, si, si je vous assure. Alors, que vous apprendre à part qu'il y a toujours plus de Pokémon de l'Apocalypse, qu'un système gérant le jour, la nuit, et tout et tout, a fait son apparition, et, selon le Greg, le jeu est encore plus prenant. Ben voyons, ça promet !

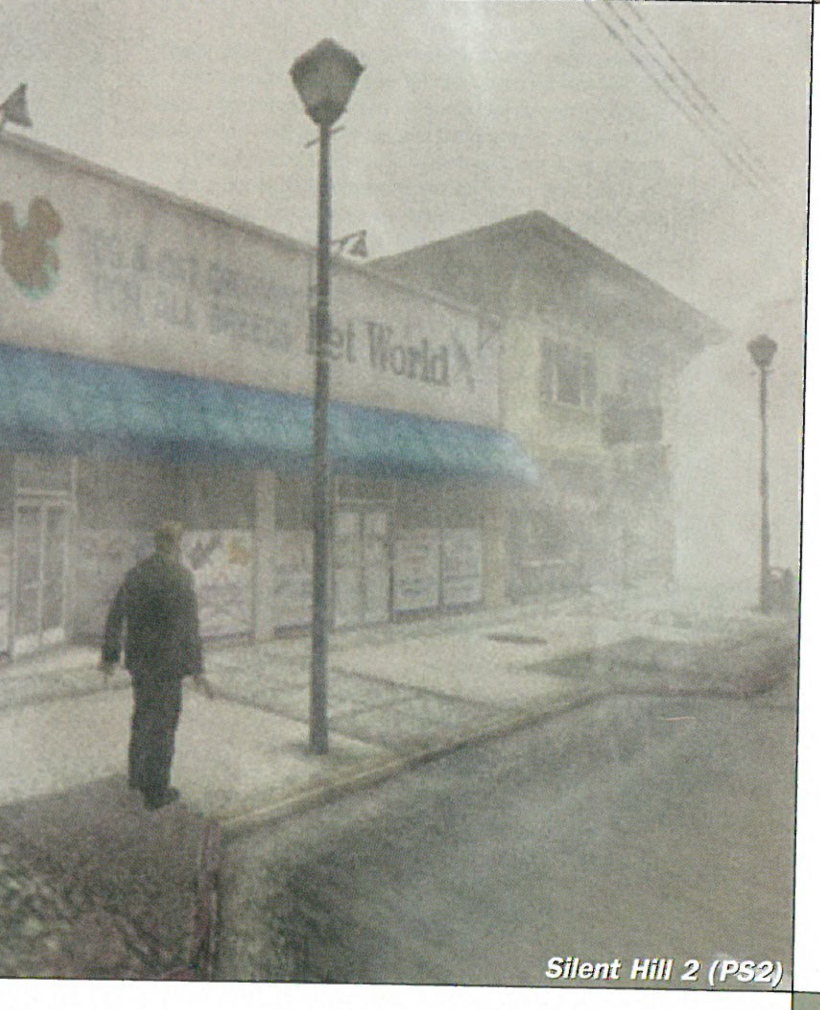
Valkyrie Profile d'Enix fut incontestablement l'une des excellentes surprises de cette année sur PlayStation. Magnifiquement réalisé et doté d'un scénario emprunt de mysticisme, incarner la Valkyrie n'a jamais été aussi surpuissant.


SONY
PS2

Toutes les sorties de ces prochains mois

Les éditeurs Japonais sont toujours en phase d'hibernation. Marrant. Les équipes de développement sont sûrement toutes en train de se prendre le chou pour réussir à programmer quelque chose de potable sur PS2. Arf ! Arf ! Hormis la suite de Klonoa sur PlayStation 2, qui s'annonce fantastique (en tout cas sur le plan graphique), et de nouvelles révélations sur Silent Hill 2, pour l'instant il faut reconnaître qu'il ne se passe pas grand-chose au pays des sushis et des Geishas. Aah, Lénine réveille-toi ! Mais bon, pas de panique, ça va bien finir par se débloquer un jour, keep the faith. Remarquez, quand on regarde du côté de l'Europe, ce n'est pas mieux : Sonic 2 et Banjo-Tooie sont les seuls titres qui ont vraiment retenu notre attention. Pour tout savoir des futurs titres PS2, n'oubliez surtout pas de jeter un œil au Booklet consacré au lancement français de la machine de Sony.

Air Ranger (PlayStation 2)	32
Banjo-Tooie (N64)	48
Dog Of Bay (PlayStation 2)	42
Kengo (PlayStation 2)	41
King's Field IV (PlayStation 2)	32
Klonoa 2 (PlayStation 2)	30
Sidewinder Max (PlayStation 2)	36
Silent Hill 2 (PlayStation 2)	40
Sonic 2 (Dreamcast)	50
Stunt GP (PlayStation 2)	46
UEFA Dream Soccer (Dreamcast)	46
Vu du Japon	42
007 Racing (PlayStation)	49



Silent Hill 2 (PS2)

Éditeur :	Namco
Machine :	PlayStation 2
Sortie au Japon :	Premier trimestre 2001
Sortie en Europe :	Courant 2001

Klonoa 2 Lunatea's Veil

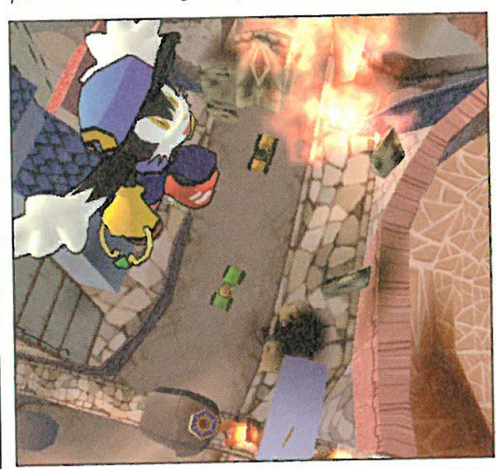
(titre provisoire)

Klonoa premier du nom avait été salué par la presse (nous) mais pas tellement par les acheteurs (vous). En sera-t-il de même avec ce nouveau volet, techniquement superbe ?

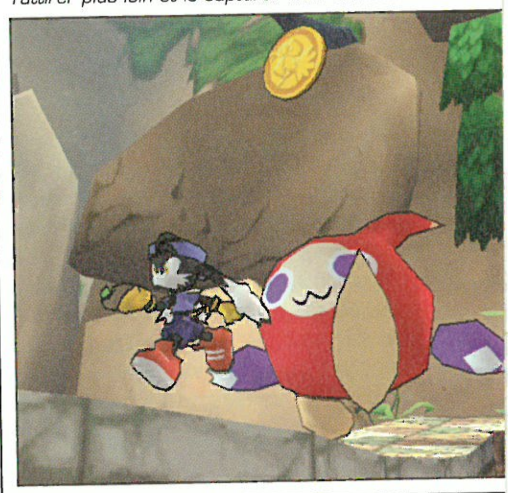


Les éclairages dans cette grotte végétale sont de toute beauté, offrant une pénombre de jade.

Une distance d'affichage impressionnante, qui permet les travellings les plus fous lors des sauts.



Un gros ennemi devant lequel la témérité ne paye pas forcément. Heureusement, on pourra l'attirer plus loin et le capturer avec l'anneau...



Nous revoici donc en train de vous parler de l'un des titres les plus marquants du dernier Tokyo Game Show 2000, d'un point de vue technique du moins. Bien entendu, nous n'avons pas suffisamment joué au produit (ben oui, debout, dans le bruit et sur un demi-niveau, c'est pas évident) pour vous en parler en termes de longévité ou d'intérêt, mais techniquement, il faut avouer que cela écrase pas mal de productions PS2, que l'on avait applaudies quelques mois auparavant. Le petit chiot Klonoa avait déjà fait le bonheur des possesseurs de PlayStation première du nom, ou presque. S'étant écoulé à seulement 10 000 exemplaires en France, ce qui représente vraiment un petit chiffre, le jeu n'a pas connu un succès beaucoup plus important dans des pays comme le Japon ou les Etats-Unis. Pourtant, la faute n'incombait pas à la qualité du soft, mais à chaque fois il s'est malencontreusement retrouvé face à de gros produits tel que Gran Turismo par exemple. Heureusement, il est aujourd'hui, grâce à des graphismes exceptionnels, et profitant aussi du manque de jeux de qualité sur PS2, sous les feux de la rampe.

Un chiot dans le mixer...

Cette fois-ci, notre chiot en salopette est devenu un petit chien, un peu plus débrouillard mais au goût vestimentaire toujours aussi peu sûr. Aaah Lenine, réveille-toi ! En plus de se trimbaler constamment avec son petit anneau qui lui permet de saisir des ennemis et, au choix, de les balancer sur d'autres ennemis ou de s'en servir comme tremplin pour sauter plus haut, notre chiot, qui a aussi grandi au niveau des oreilles, pourra cette fois planer grâce à elles. Le voilà donc capable de franchir de grands précipices d'un coup de pavillon. Pour ce qui est de la réalisation, on se retrouve devant un moteur 3D rapide et puissant comme diraient certains. On retrouve aussi le fameux style

Un style graphique inspiré par Jet Set Radio



Comme dans le premier volet, les angles de caméra sont judicieusement choisis pour souligner l'action. Les actions du petit Klonoa n'en deviennent que plus Matrixéenne

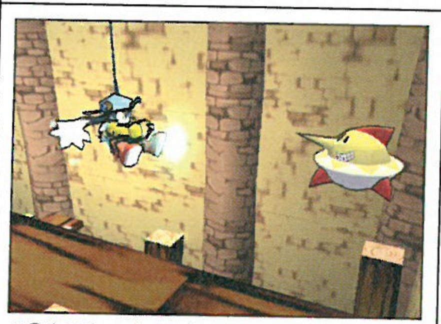




graphique du nom moins fameux : Jet Set Radio sur Dreamcast (foncez lire le test de Julo. Prononcez Zulo), le Manga Dimension. Ce style qui, je le répète, consiste ici à envelopper un corps en 3D d'un trait noir quelle que soit sa position par rapport à la caméra, pour lui donner un aspect « cartoon » et donc « dessiné ». Au niveau de l'animation, on se retrouve là aussi devant une tuerie, puisque la distance d'affichage est carrément incroyable. On a donc le petit Klonoa qui vole à une centaine de mètres, avec en contrebas un paysage entièrement dessiné, qui ne disparaît et n'apparaît pas au gré des humeurs du processeur chargé de lourds calculs. Prévu pour sortir d'ici le mois de mars 2001 au Japon (les veinards), Klonoa 2 Lunatea's Veil sera donc absent de la ronde des hits de noël. Cela dit, ça lui permettra, cette fois, de ne pas tomber nez à nez avec des titres comme SSX ou Tekken Tag, qui risqueraient aisément de lui faire de l'ombre ! Un jeu qu'ici en tout cas, nous attendons avec une certaine impatience.



Grâce à ses grandes oreilles, Klonoa peut planer un certain temps.



« Oui, oui, moi aussi : le top des tops des vedettes ! ».



Le plus beau jeu de la PlayStation 2



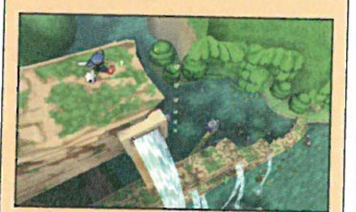


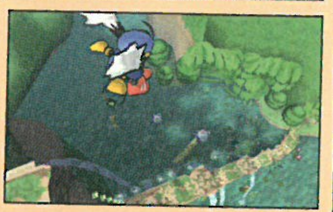
...s à chipoter, c'est vraiment sublime !

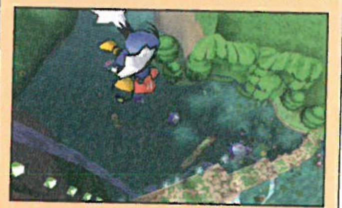


Profondeur de champ

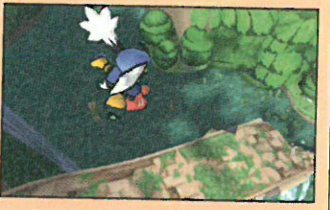
Pour vous démontrer la grande puissance d'affichage du moteur 3D de Klonoa 2, nous avons effectué pour vous, un petit montage photo d'une chute de plusieurs dizaines de mètres dans le niveau de la jungle amazonienne. Saisissant non ?













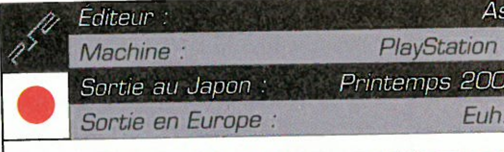


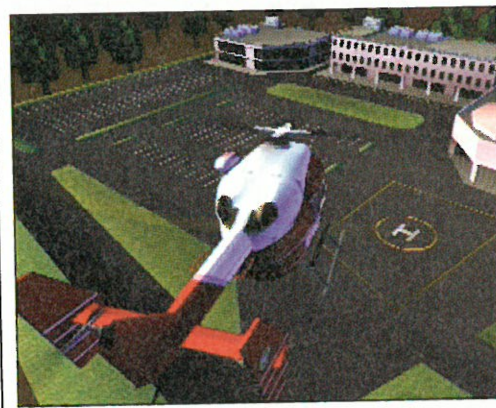






Attention aux conditions climatiques qui peuvent vous réduire la visibilité.





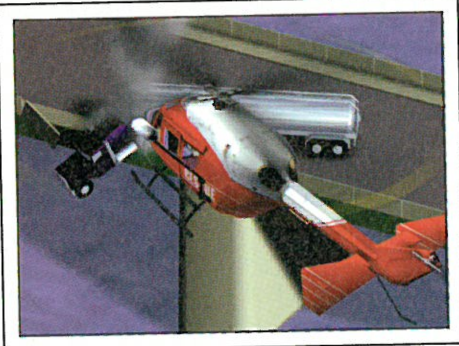


Ici, le transport d'une remorque pleine de gaz avec le robuste CH-47JA.

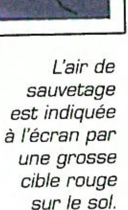
Depuis Desert Strike ou encore Choplifter, il n'y avait pas eu de jeu d'hélico. Heureusement, voici Air Ranger...

Rescue Heli Air Ranger









L'air de sauvetage est indiquée à l'écran par une grosse cible rouge sur le sol.

Dans Rescue Heli Air Ranger, le but du jeu peut sembler simple, à savoir sauver des vies. Malheureusement, sauver des vies, ce n'est pas très « simple » en soi. Il existe en effet plusieurs manières de le faire, comme par exemple ne pas présenter Kendy au fils de Wanda de Joystick... Mais face à des actes aussi petits, on se lasse facilement et la fibre « rescue spirit » de chaque petit pompier qui sommeille en nous préfèrera de loin un jeu PS2 qu'un pigiste qui écoute du hardcore. Nous voilà donc embauchés dans la Search And Rescue Ltd., une boîte privée de sécurité héliportée. Composée de différentes unités spécialisées comme les Sea Rangers ou les Land Rangers, la SAR se bat sur tous les fronts pour la sécurité des citoyens inconscients.

Aaaah Lénine, réveille-toi !

Même s'il faut avouer qu'ils n'ont rien de communistes, les appareils volants bien rouges de la SAR pourront opérer un grand nombre de sauvetages pour le peuple. Composé de 12 missions, le titre demandera aux joueurs de remplir divers objectifs comme la récupération de blessés ou de valides en plein incendie, le transport d'objets dangereux comme des remorques de gaz, voire même transporter de l'eau pour éteindre des incendies de forêt. Chaque épreuve vous demandera de l'habileté mais surtout beaucoup d'entraînement car elles sont à chaque fois à faire avec des manipulations très précises...
Les hélicos que vous pourrez piloter sont au nombre de trois. Le premier d'entre eux est le BK117, un petit appareil léger et maniable qui se prend en main facilement. Le second, le CH-47JA, est un bi-rotor de très grande taille, qui sera plutôt orienté vers les missions lourdes de récupération, et enfin le Hues 369D, un tout petit hélico très speed pour les récupérations d'urgence des blessés lors des incendies ou des catastrophes naturelles. Avec ces trois appareils, trois pilotes bien entendu qui possèderont chacun leurs caractéristiques.
Prévu pour une sortie en début d'année prochaine, Air Ranger, s'il ne brille pas par ses graphismes, pourrait faire la différence grâce à l'originalité du concept.

King's Field IV



Éditeur :	From Software
Machine :	PlayStation 2
Sortie au Japon :	Mars 2001
Sortie en Europe :	non communiquée

On pensait qu'avec Eternal Ring, From Software avait tout dit en matière de RPG mixé avec Doom, sur PlayStation 2. Mais non, le bon vieux King's Field reprend du service.





Un squelette antipathique !



Les fameuses plantes carnivores qui mènent la vie dure aux joueurs lors des premières heures de jeu.

King's Field fut le premier jeu de la PlayStation à proposer énormément de textures à l'écran pour une console. Sorti à peine quelques semaines après la machine au Japon (1994), ce premier volet permettait de se balader dans un univers complexe en 3D. Le jeu était donc novateur à l'époque, mais extrêmement difficile. Le second, puis le troisième opus sortirent par la suite, chacun à un an d'intervalle, mais ne rencontrèrent qu'un succès d'estime, vu leur difficulté toujours trop élevée. En France, nous avons eu droit à King's Field 2, rebaptisé « 1 » pour l'occasion, mais les ventes furent encore moins faramineuses. Comprenez donc que ce n'est pas fébrilement que l'on attend ce nouveau volet, qui s'annonce toujours aussi dur. Cependant, King's Field est, à la manière de Dragon Quest, un jeu dont la difficulté excite, et ainsi chaque victoire sur un monstre pourri amène le joueur à ressentir une certaine satisfaction.

Univers original et complexe

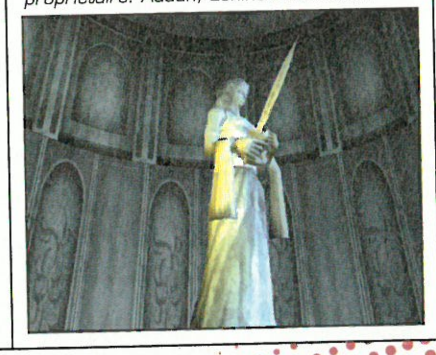
Pour ce nouveau volet, From Software, qui a déjà produit le bon Armored Core 2, profite de son expérience pour nous apporter un jeu graphiquement agréable. Pour ce qui est du système en lui-même, on retrouve toujours ce mode de déplacement en 3D subjective qui en fait un titre original dans le genre action-RPG. Le bouclier est actionné cette fois-ci par le bouton Croix, ce qui constitue un changement, certes, mais pas une révolution. Les objets magiques auront plus d'importance qu'auparavant, mais vu qu'ils gagneront en puissance, il faudra les utiliser avec parcimonie pour éviter qu'ils vous pètent entre les mains. Un principe intéressant et original, il faut l'avouer. Pour le reste, on se retrouve dans un univers très King's Field, donc sombre et bourré de textures. Il semblerait que l'on soit face à un titre qui ne présente aucun problème d'aliasing, ce qui serait tout à l'honneur de From Software. Un jeu qui mérite peut-être plus d'attention qu'on ne lui en porte actuellement.

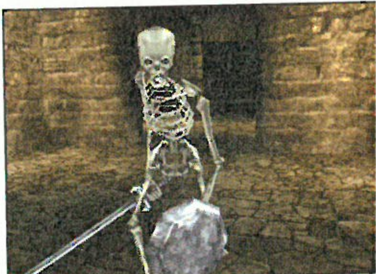
Une nouvelle quête sur PS2 !



Des ennemis habillés par Jean-Paul Gaultier en personne…

Une preuve évidente de la bourgeoisie du propriétaire. Aaaah, Lénine réveille-toi !





L'équipement ennemi pourrait-il être récupéré après un combat ? From Software n'a encore fait aucun commentaire là-dessus.

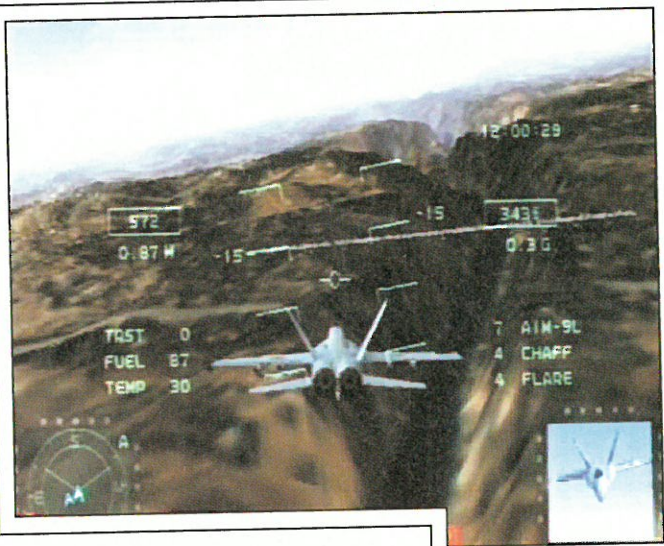
Éditeur :	Asmik
Machine :	PlayStation 2
Sortie au Japon :	7 décembre 2000
Sortie en Europe :	non communiquée

Sidewinder Max

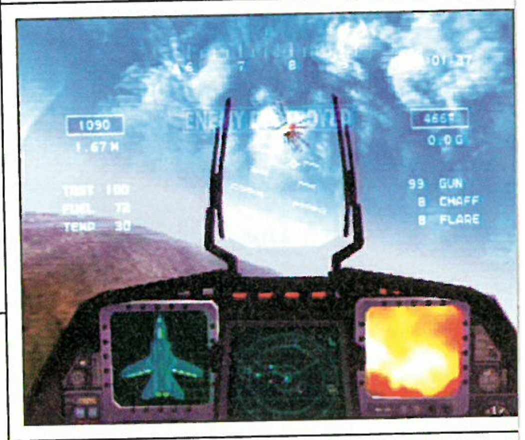
Après 3 volets sur la première PlayStation, voici une nouvelle version de Sidewinder, cette fois-ci sur la console la plus controversée du moment, la PlayStation 2.



Le ravitaillement en vol fera aussi partie du jeu.



Un canyon profond qui cache peut-être des unités de DCA.



Mission par un coucher de soleil, un grand classique qui fait toujours de l'effet sur la rétine des joueurs...

Voler dans les cieux tel un grand oiseau de métal et balancer un petit missile sur un point très éloigné après lequel on court depuis des heures, voilà qui relève d'un fantasme très Top-gunéen. Grâce à Asmik Ace Entertainment, une petite firme japonaise (qui mérite le respect pour une version de Shinobi sur Nec en 1989 mais là n'est pas le sujet, sauf que je tenais quand même à le dire, et que de toutes façons ça sera imprimé, quoique vous fassiez, z'êtes deg', hein ?) nous avons enfin un jeu de dogfight sur PlayStation 2 sans avoir à attendre Namco et son excellent Ace Combat qui n'a pour l'instant aucune date de sortie. Mais voyons plutôt ce que nous apporte ce type de jeu... l'Emotion Engine.

Briefing, accrochage, debriefing...

Composé de 32 missions, le père Sidewinder Max proposera des pilotes avec des tics. Si si, des pilotes alliés ou adverses avec une intelligence artificielle très poussée qui les incitera à agir comme de véritables humains. Nous n'en savons pas encore beaucoup plus, mais si on a des adversaires qui réagissent en fonction de la peur ou autre facteur bien humain, cela peut s'avérer tactique et surtout source de gameplay pour le moins renouvelé. Autre nouveauté : les changements climatiques en temps réel. Le sourire hollywoodien aux lèvres, le joueur, sûr de sa victoire pourra d'un seul coup voir sa situation complètement changée à cause d'une tempête de neige par exemple.





Voilà encore une option qui, si elle est correctement exploitée, pourrait donner un jeu profond et plein de surprises. Outre les humeurs de M. Météo, le jeu vous proposera aussi de créer entièrement votre pilote, et d'axer complètement le scénario du jeu (très politisé) autour de vos actions et de vos réussites. Un pari ambitieux qui avait déjà été tenté avec succès dans la version japonaise d'Ace Combat 3. On pourra ainsi se retrouver à la tête d'un petit escadron et donner des ordres simples. Pour ce qui est des appareils par contre on reste dans le grand classique, avec des F-14, F-4E phantom , FA18, et autres F suivis de codifications chiffrées. Test dans le prochain numéro si tout se passe bien. Si y a pas de Troisième Guerre mondiale, quoi.



QUAND TON SABRE TU MAÎTRISERAS,
DES DROÏDES TU DÉTRUIRAS.

STAR WARS™
EPISODE I
JEDI POWER BATTLES™

Dreamcast

CARNEZ UN JEDI ET MENEZ D'INTENSES COMBATS AU SABRE LASER

Dreamcast™

LUCAS Arts

Bio Hazard 4D



Pour se faire une petite frayeur sans allumer la console, il suffit d'aller à Ôsaka (ah ah ! facile !), dans le parc de loisirs qui propose une attraction Bio Hazard plutôt originale...



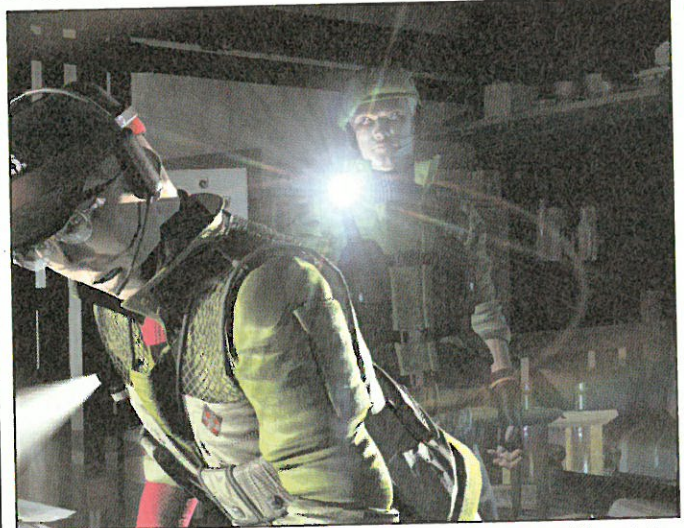
Un monstre grotesque qui rêve de vous assimiler à sa masse.



Gros plan sur la chair pourrie par le G-Virus, toujours aussi efficace.



Comme vous le savez, si vous êtes trop laid pour draguer ailleurs qu'à la Foire du Trône, les « rides » deviennent de plus en plus populaires. Il suffira pour en avoir le cœur net, d'aller faire un tour à Disneyland Paris® et de voir la file d'attente pour un de ces films en 4D du genre « Chéri, j'ai rétréci le public ». A l'entrée de cette attraction, malheureusement encore exclusivement japonaise, les spectateurs se voient confier une paire de lunettes spéciales qui permet de voir en 3D à l'écran. Bien évidemment, pour justifier d'une appellation « 4D », il faut en proposer plus. Ainsi, autour des sièges, se trouvent des systèmes ingénieux dont la finalité est de balancer, aux moments opportuns, de l'eau ou de l'air comprimé sur les spectateurs médusés, histoire de les intégrer un peu plus à ce magnifique amusement vidéoludique. Toute l'action à l'écran est par contre en images de synthèse, avec un film de 17 minutes 30 entièrement réalisé par Digital Amuse. Spécialisée dans ce genre d'activités, la société a offert un produit très fidèle à l'univers original de Bio Hazard, tout en proposant un scénario inédit. Le spectateur suit, en effet, une unité de Swats dans Racoon City et, bien entendu, devra subir les attaques de divers êtres moisis et autres corps multicellulaires improbables.



Des détails de grande qualité dans la modélisation de chaque élément du film en font une œuvre agréable et impressionnante.

Un peu d'histoire

Pour réaliser un tel film, il aura fallu 7 mois et 18 personnes équipées de stations de travail NT et du logiciel 3D Softimage. Le résultat ? Un film d'animation d'une qualité supérieure aux plus belles cinématiques des jeux, et c'est bien normal. Présenté au dernier Festival international du film fantastique de Tokyo, qui a eu lieu fin octobre, ce produit, qui aura coûté la bagatelle de 100 millions de francs environ, se devra forcément d'être rentable. Sur ce point, on peut faire confiance à Digital Amuse, déjà rompu à ce genre d'attractions. On espère seulement que la mise en place de cette attraction pour le début de l'année prochaine ne sera pas exclusivement japonaise. Bien sûr, on ne risque pas de voir un truc aussi gore chez Mickey, mais qui sait si Astérix ne serait pas intéressé ? Chiche ?

Editeur :	Idea Factory
Machine :	PlayStation 2
Sortie au Japon :	Courant 2001
Sortie en Europe :	Aucune idea...



En plein cœur d'un combat.


Le mode Stratégie promet beaucoup...



Les décors regorgent de détails, comme ici le reflet du personnage dans l'eau.



Generation of Chaos

Un mélange de RPG classique et de stratégie ? Et le tout sur PlayStation 2 ? On peut dire qu'ils voient les choses en grand chez Idea Factory...

Dans le monde « merveilleux » de Neverland, on vit plus ou moins en paix entre humains et démons, jusqu'à ce que le dictateur local lance une grande guerre entre les différentes races. C'est dans cette ambiance de catastrophe que vit notre héroïne, Rozé, une « démone » qui cache son statut pour pouvoir exister en paix. Chaque jour, elle va bravement travailler à la ville pour soigner sa petite sœur malade qui habite dans une maison non loin du village. Malheureusement, elle est un jour découverte par un chasseur de démons, du genre Buffy, et lorsqu'elle rentre chez elle, elle découvre sa maison en feu et sa petite sœur agonisant dans d'atroces souffrances. Elle jure alors de se venger de ces humains si cruels, aidée en cela par un nationaliste démon arrivé providentiellement. Aaaah Lénine, réveille-toi !

Un système complexe mais agréable

Pour accomplir son destin, la jeune Rozé et ses amis vont avoir deux interfaces différentes. La première sera celle d'un RPG classique. On les aime parfois tellement, qu'on les fait en jap' sans rien comprendre et qu'après on téléphone à mort à la rédac' pour savoir comment on utilise un objet. (NDLR : et alors, c'est pas si grave que ça, Greg ! N'hésitez pas, si vous êtes coincé dans un RPG en jap' : 01 41 34 87 77). Il s'agira en fait de se balader bêtement en vue de haut sur un décor en 2D et de subir de temps en temps des combats aléatoires. Ces derniers, extrêmement actifs, ne sont pas sans rappeler le très fameux Valkyrie Profile. Chaque personnage contrôlé par le joueur, (au nombre maximum de 4) est actionné par un bouton de la manette... alors que les monstres, 4 eux aussi, seront désignés par une direction de la croix du paddle. Pour frapper le monstre du haut avec le perso le plus en avant, il faudra donc faire haut + carré. Après cela, on aura encore accès à des super-attaques, en combinant divers boutons lorsque le personnage se prépare à attaquer et autres formes de réjouissances qui permettront de se lancer en profondeur dans le jeu. L'autre partie, ce sera lorsque vous aurez « levé » une armée et qu'il faudra s'en servir. On entrera alors dans un mode Stratégie, qui promet lui aussi d'être plus qu'intéressant. Pas de date de sortie pour le moment, mais des graphismes en 2D pour PlayStation 2, voilà qui prouve bien aux supporters du genre que leur 2D chérie n'est pas morte. Un jeu particulièrement attendu à la rédac'.



Chaque classe de personnage aura accès à différents sorts ou techniques d'attaque.

Silent Hill 2



Éditeur :	Konami
Machine :	PlayStation 2
Sortie au Japon :	non communiquée
Sortie en Europe :	non communiquée

Le jeu le plus crado du monde revient, pour la joie des joueurs qui aiment se faire peur ou simplement défier l'autorité parentale. L'Emotion Engine fait voler les boyaux !



« Personne ne fait le ménage ou quoi ici ? »



Sans ses yeux, cette jeune infirmière aura beaucoup plus de mal pour prendre la tension de notre héros, et risque de le blesser en s'exécutant. C'est le but ? Autant pour moi !



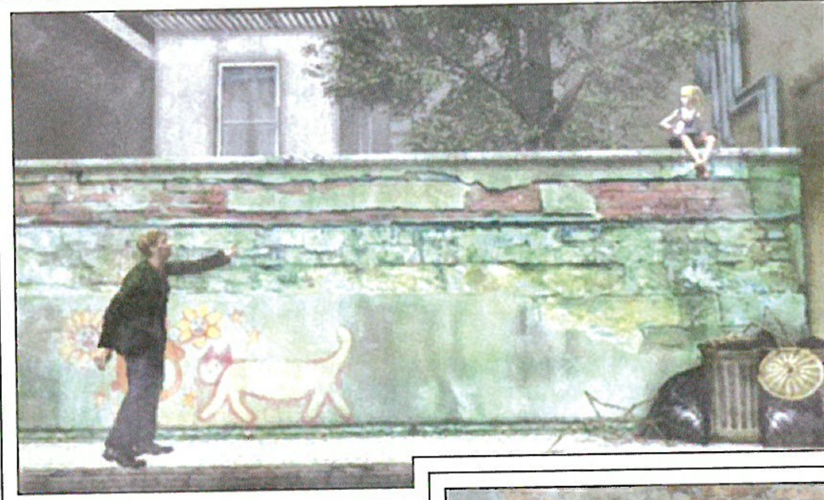
La bonne vieille ville de Silent Hill manque toujours autant de passants.

Silent Hill était un jeu qui faisait peur. Si, si, surtout dans sa version japonaise, avec les nains sanguinolants qui vous bouffaient les jambes dans une école désaffectée. Je suis sûr que certains en gardent un souvenir… plus que marquant. A l'époque, on ne pensait jamais qu'un jeu pourrait être plus flippant, et je pense qu'on avait bien raison, jusqu'à ce que Konami décide de faire un second volet sur PlayStation 2. Emotion Engine oblige, les zombies sont plus réalistes, et la bidoche moisie des infirmières à gueule de rotule font vachement plus « vrai ». Au niveau du jeu en lui-même, on reste face à un système qui rappelle le genre action-aventure, avec des parties d'exploration dans la ville elle-même, et des phases d'action lorsque les confrontations avec les ennemis sont inévitables. Malheureusement, la version qui nous a été présentée ne nous montrait encore aucun combat, la démo cessant dès qu'un monstre s'approchait trop près de nous.

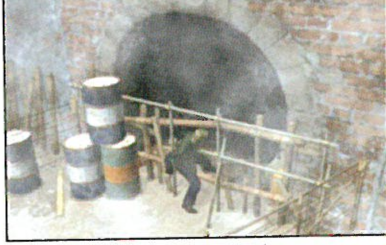
Quand Emotion Engine rime avec « glauquissime ».

On ne fait pas le ménage chez vous...

PS2 oblige, le jeu est beaucoup plus beau, mais la brume ne disparaît pas pour autant. Et, pour les mauvaises langues, sachez qu'il ne s'agit pas ici de fog destiné à cacher les limites de la console, mais bel et bien du brouillard volumétrique. Ça veut dire quoi ? Ça veut dire qu'en gros, au lieu d'avoir un brouillard en fond qui permet juste de réduire la distance d'affichage mais dans lequel on ne se trouve jamais, le brouillard volumétrique, lui, est une vraie zone où l'on voit moins bien, et dans laquelle on peut y être « physiquement ». Au niveau des textures, le jeu prouve aussi que la limitation de mémoire de la PS2 peut être contournée, puisqu'on se balade dans des environnements assez complexes, comme les toilettes recouvertes de saloperies style rouille ou crasse. Offrant aussi de sympathiques animations en ce qui concerne les divers personnages, que ce soit pour le héros et sa démarche peu assurée, ou la nurse démembrée qui titube horriblement sur ses tibias décharnés. Silent Hill 2 n'a malheureusement pas encore de date de sortie. On peut cependant s'attendre à voir une version très avancée pour le début de l'été prochain.







« Au bout de ce tunnel, je vais retrouver ma fille ». Oui oui, moi aussi, je vais retrouver ma fille.

Éditeur :	Genki/SVG
Machine :	PlayStation 2
Sortie au Japon :	fin 2000
Sortie en Europe :	avril 2001









Le choix du Dojo sera le 1er pas vers la voie du sabre…

Kengô

Sabrer quelqu'un est un plaisir rare, mais puni par la loi. Heureusement on pourra le faire en toute légalité dans Kengô.







Un superbe coup qui a traversé la garde de l'adversaire. La jauge de Ki va augmenter un grand coup.

Je ne sais pas si vous avez lu en détail Joypad numéro 100, mais vous avez certainement remarqué qu'à la rédac, on est un peu tous fous de Bushido Blade. Quelle ne fut pas ma joie de pouvoir me rendre chez Light Weight, le studio qui a créé la saga Bushido Blade. Après s'être détachés de Squaresoft, ils se sont en effet réfugiés sous l'aile protectrice de Genki, et continuent à nous pondre des jeux d'une ambiance et d'un réalisme martial indiscutables. Finies les guerres entre des clans de ninjas modernes, puisqu'il s'agira ici de recréer la formidable ambiance des bretteurs japonais de l'an 1600. Une époque durant laquelle seuls quelques portugais égarés disposaient d'arquebuses, et où tout se réglait donc généralement avec un sabre bien affûté. C'est à cette époque bénie que le jeu débute. On commence par choisir un personnage parmi trois différents (tous des garçons, désolé pour les filles) , et c'est parti. Pris d'un désir brûlant de détrôner Miyamoto Musashi dans l'histoire du sabre, notre héros doit commencer par choisir un dojo. En fonction de ce choix, ses futurs styles de combat en seront bien entendu changés. Le choix du dojo plus que du personnage lui-même sera déterminant, quant à la manière de jouer que l'on adoptera par la suite. Une fois admis dans un dojo, il faudra maîtriser la super-attaque transmise secrètement aux meilleurs élèves. Il sera aussi possible d'augmenter tel ou tel point de son personnage grâce à des mini-épreuves d'entraînements pour gagner en vitesse, en précision, en endurance ou en caractère combatif.

Principe de Ki combatif

Une fois quelques exercices réussis, il sera temps de prouver sa détermination en allant défier d'autres dojos. Face à l'élève désigné par le dojo rival, il faudra combattre à mort ! En haut de l'écran, deux jauges qui déterminent la santé du personnage, et en bas, le ki combatif. Si la première baisse (très vite) de manière classique lorsque l'on se prend des coups, la seconde augmente si l'on respecte la voie du samouraï et l'attitude d'un vrai combattant pendant la joute. Ainsi, il suffira de se déplacer inconsidérément, de parer trop d'attaques ou pire encore de tourner le dos à un adversaire pour perdre cette « foi » du combat. Par contre, si l'on attaque l'ennemi avec sagesse, bravoure, ou que l'on parvient à passer dans son dos, la jauge se remplira, et une fois complète, allouera au joueur la possibilité de déclencher le coup secret appris au dojo. Réalisation sobre mais nickel et ambiance fantastique pour un jeu que nous attendons ici avec une certaine impatience…

Dog Of Bay

Éditeur :	Faublous Entertainmen
Machine :	PlayStation 2
Sortie au Japon :	14 décembre 2000
Sortie en Europe :	non communiqué

La voix de son maître, les pas du joueur

Dog Of Bay, un jeu étrange à l'origine tout aussi étrange. Hiroi Ôji, producteur de grands succès tels que Far East Of Eden ou Sakura Taisen, a fait une petite infidélité à sa société Red Company afin de produire ce nouveau titre de l'univers des jeux musicaux. On savait déjà que l'homme était fan de comédies musicales avec l'ambiance de Sakura Taisen, mais là, il saute carrément le pas. S'inspirant de la célèbre pièce de Brodway « Cats », il produit donc « Dog Of Bay », dont les héros sont des chiens.

Donne la papatte !

Dans Dog Of Bay, on se retrouve donc à presser des boutons en rythme avec la musique comme cela a toujours été le cas dans ce style de produit, mais avec de superbes hommes-chiens modélisés en 3D et avec beaucoup de talent. Comme on en verra désormais de plus en plus, les héros de Dog Of Bay sont représentés à la manière de Jet Set Radio, à savoir en manga dimension, avec un effet de crayonné sur les arêtes des polygones. Un jeu décalé qui sera, à n'en pas douter, en test dans un ou deux numéros.

Voici Drew Barrymore en caniche ! Super !





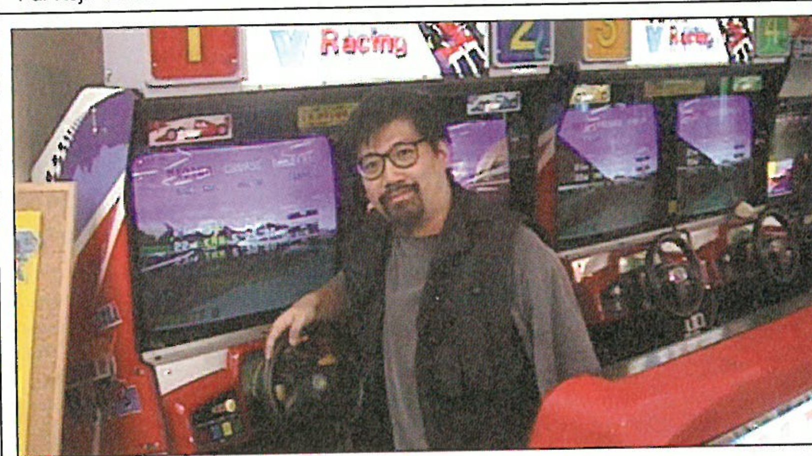
Tyra Banks version épagneul, ça donne grave !

Qui n'a jamais rêvé de diriger deux chiennes sur une scène ?

Vu du japon

Par Koji Aizawa

Bonjour amis français, ici Koji Aizawa, rédacteur en chef du magazine Famitsu DC au Japon. On dirait bien que l'Europe, où la PlayStation 2 va bientôt être en vente, commence à bouger. Au Japon, c'est comme d'hab', il n'y a pas l'ombre d'un jeu amusant. Les dinosaures qui font partie des ventes, tels que Onimusha et Gran Turismo 3, ont été repoussés à l'année prochaine, et en plus on ne peut pas dire qu'ils apportent vraiment quelque chose de nouveau. En termes de jeux, on s'amuse vraiment plus sur Dreamcast, finalement. Rien que pour la période pré-Noël, nous avons les excellents Phantasy Star Online, Burning Rival School et Daytona USA 2001. Sans aucun rapport, j'aimerais vous faire partager mon opinion à propos de l'année prochaine, qui risque vraiment de devenir un gros champ de bataille en ce qui concerne les consoles portables. Au départ, il y avait la WonderSwan Color qui devait être mise en vente le 9 décembre prochain, avec Final Fantasy. Et comme par hasard, on se retrouve maintenant avec un remake pour Game Boy Color de Dragon Quest 3, en vente le 8 décembre. Ces deux titres, vous le savez, représentent les deux sagas les plus populaires au Japon, même s'ils ne sont que des remakes. Un coup politique bien vu de la part de Nintendo. Le Dragon Quest 7 de la PlayStation est toujours dans le top 30 des ventes de Famitsu, portant son score à 3,9 millions, tandis que Final Fantasy, version numéro 10, sur PlayStation 2, est premier dans le top des jeux les plus attendus de Famitsu. Suivi par la version WonderSwan. Après cela, nous aurons Pokémon Crystal, qui au départ était prévu pour le 14 décembre. Il a finalement été repoussé au 25 janvier 2001, et il s'agit d'une version qui propose des changements mineurs par rapport aux versions Or et Argent, comme la possibilité de se connecter à un portable. Pour vous dire la vérité, en plus d'être le rédacteur en chef de la version Dreamcast de Famitsu, je suis aussi désormais responsable de Famitsu WonderSwan, c'est pourquoi j'ai vraiment envie que Bandai réussisse son coup. Sur WonderSwan Color, Squaresoft a prévu de sortir, bien entendu, Final Fantasy et 3, mais aussi Romancing Saga, Secret Of Mana, et Wild Card. Des jeux qui ne sortiro jamais sur Game Boy, en fait. Et, vous vous demandez ce qu'est devenue la Neo-Geo Pocket ? SNK s'est fait racheter par Aruze, une société de Pachinko japonaise, et la plupart des employés fabriquent désormais des machines de Pachinko. Un peu triste, n'est-ce pas ? La photo de ce mois-ci, je l'ai prise dans une salle d'arcade à Okinawa, où tous les membres de Famitsu sont partis en voyage. Nous avons passé beaucoup de temps sur cette bonne vieille borne de Virtua Racing…





Où trouver les plus **belles occasions** pour un dingue de jeux vidéos comme toi ? Certains le savent déjà...

Des jeux de plate-forme aux shoot'em up, La Centrale a créé son service de ventes aux enchères pour les gamers.

Grâce à un classement précis par catégories, tu trouveras en quelques clics ce que tu recherches. Que tu sois vendeur ou acheteur, tes transactions seront assurées et réalisées en toute sécurité.

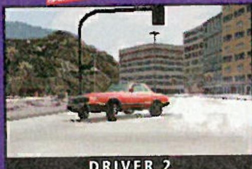
Fort de l'expérience de la Centrale sur les transactions, La Centrale Enchères est désormais le nouveau rendez-vous des amateurs, collectionneurs et autres passionnés.

http://encheres.lacentrale.fr

Les Tops Consoles

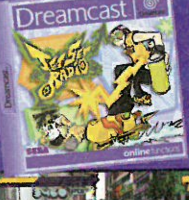


Réalisé par la même équipe, Driver 2 est encore plus innovant ! 40 missions vous seront confiées pour démontrer vos talents de pilote : vous vadrouillerez dans de nouvelles villes - Las Vegas, Chicago, La Havane ou Rio (30 km de rues et des rues en courbes !) - vous changerez de véhicule en cours de mission, vous vous déplacerez à pied pour passer inaperçu, vous traverserez des ponts ouverts !! De 1 à 2 joueurs en écran divisé.



DRIVER 2

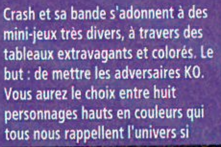




DRIVER 2

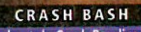


QUAKE III ARENA



QUAKE III ARENA

Pour la première fois sur console vous pouvez affronter des adversaires européens via Internet dans un univers 3D impressionnant. Votre objectif : sortir vivant des nombreux niveaux ! Jouable en ligne jusqu'à 4 joueurs simultanément et de 1 à 4 joueurs en écran splitté - 25 personnages disponibles - Un univers graphique très soigné et une animation fluide - Du simple pistolet au laser en passant par le lance-flamme sans oublier la célèbre sulfateuse.





CRASH BASH

Crash et sa bande s'adonnent à des mini-jeux très divers, à travers des tableaux extravagants et colorés. Le but : de mettre les adversaires KO. Vous aurez le choix entre huit personnages hauts en couleurs qui tous nous rappellent l'univers si attachant de Crash Bandicoot. La nature des épreuves est souvent d'une débilité profonde, mais quel régal ! De 1 à 4 joueurs.

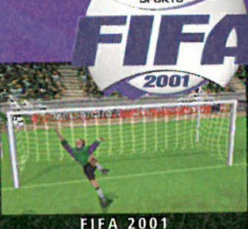


CRASH BASH





FIFA 2001



FIFA 2001

PS one

FIFA 2001

Mise à jour des joueurs et des équipes, animations plus riches et plus fluides, prise en main améliorée et bande-son toujours plus percutante, ensemble des Motion Captures qui permettent d'obtenir des animations réalistes. Vous en prendrez plein les yeux et plein les oreilles. De 1 à 4 joueurs.



JET SET

JET SET

Retenez votre souffle avant d'accueillir la révolution graphique qu'apporte Jet Set Radio, le dernier né de Sega : un véritable dessin animé et une explosion de musiques hip-hop d'une qualité exceptionnelle. Sur ces morceaux entraînants, vous vadrouillez dans la ville de Tokyo-To, et taguez les murs et les voitures pour marquer le territoire de votre gang. Si possible, ne vous laissez pas serrer par les flics, ni marcher sur vos rollers par les bandes adverses.



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat ! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remis sur des prix canons !

* Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F
Remise non applicable sur les Consoles

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64. * Voir conditions à la caisse.

LES MICROMANIA

49 MICROMANIA ANGERS NOUVEAU
C.Ccial Géant - Espace Anjou - 49000 Angers

77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY NOUVEAU
C.Ccial Carrefour - 77410 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysée - 75008 Paris
Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA OPÉRA
Passage des Princes - 5, boulevard des Italiens - 75002 Paris
Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
C. Ccial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA ÉOLE
Gare Saint-Lazare - 75009 Paris - Tél. 01 44 53 11 15

75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE
Gare Paris Montparnasse - 75015 Paris - Tél. 01 56 80 04 00

77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT NOUVEAU
C.Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault - Tél. 01 60 18 19 11

72 MICROMANIA LE MANS SUD NOUVEAU
C.Ccial Carrefour - 72100 Le Mans - Tél. 02 43 84 04 79

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Ccial Carrefour - 77190 Dammarie-Les-Lys - Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
C. Ccial Velizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Ccial St-Quentin - 78180 Montigny-Le-Bretonneux
Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
C. Ccial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir-Les-Clayes
Tél. 01 30 07 51 87

78 MICROMANIA MONTESSON
C. Ccial Carrefour - 78360 Montesson - Tél. 01 61 04 19 00

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Ccial Les Ulis 2 - 91410 Orsay - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

84 MICROMANIA AVIGNON SUD NOUVEAU
C.Ccial Auchan Mistral 7 - 84000 Avignon - Tél. 04 90 81 05 40

14 MICROMANIA CAEN NOUVEAU
C.Ccial Mondeville 2 - 14120 Mondeville - Tél. 02 31 35 62 82

92 MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Ccial Les 4 Temps - 92092 La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA BEL'EST
C. Ccial Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tél. 01 41 63 14 16

93 MICROMANIA PARINOR
C. Ccial Parinor - 93606 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Ccial Rosny 2 - 93117 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
C. Ccial Les Arcades - 93160 Noisy-le-Grand
Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Carrefour Gd Ciel - 94200 Ivry-Grand-Ciel
Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Ccial Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

59 MICROMANIA VALENCIENNES NOUVEAU
C.Ccial Auchan Petite Forêt - 59410 Anzin - Tél. 03 27 51 90 79

44 MICROMANIA NANTES SAINT-SÉBASTIEN NOUVEAU
C.Ccial Auchan - 44230 St-Sébastien-sur-Loire - Tél. 02 51 79 08 70

94 MICROMANIA CRÉTEIL
C. Ccial Créteil Soleil - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
C. Ccial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont
Tél. 01 41 79 31 61

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
C. Ccial Auchan Val de Fontenay - 94120 Fontenay-sous-Bois
Tél. 01 53 99 18 45

95 MICROMANIA CERGY
C. Ccial Les 3 Fontaines - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA ANTIBES
C. Ccial Carrefour Antibes - 06600 Antibes - Tél. 04 97 21 16 16

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Ccial Cap 3000 - 06700 Saint-Laurent-du-Var
Tél. 04 93 14 61 47



En partenariat avec **FUN RADIO** • **Écoutez l'émission Fun Attitude du lundi au vendredi à 12 h 30 et gagnez 2 fois 5 jeux !**

Éditeur : Virgin
Machine : Dreamcast
Sortie en Europe : Décembre 2000

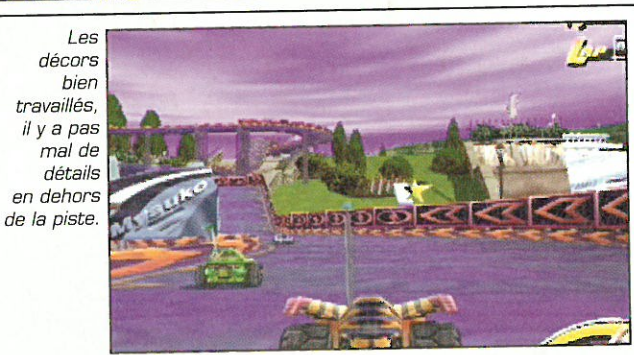
Stunt GP







Un looping bien classe qu'il faut aborder avec précaution.

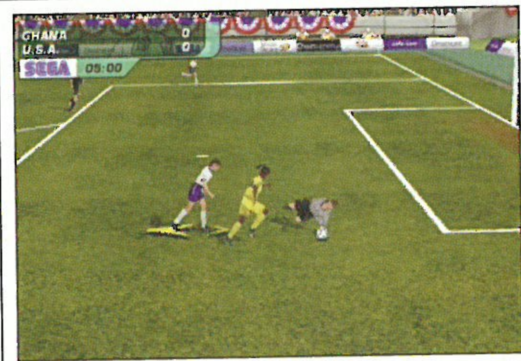


Les décors bien travaillés, il y a pas mal de détails en dehors de la piste.

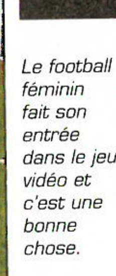
Diriger une voiture téléguidée à travers 24 circuits aux tracés délirants, voilà en quoi se résume Stunt GP. Seize modèles de caisses sont disponibles avec lesquels il faut non seulement aller plus vite que ses adversaires, mais aussi faire des figures pendant les sauts afin de gagner un maximum de points. Ces derniers permettront d'acheter de nouveaux accessoires afin de customiser son bolide. Totalement arcade, les tracés ont été créés pour être le plus spectaculaire possible avec des pistes où les loopings, les sauts, et autres courbes inclinées s'enchaînent. Pour vous donner une idée : dites-vous que c'est comme une course de TCR (vous savez les petites bagnoles qui roulent sur des rails dans un circuit que l'on construit soi-même) sauf que là, on dirige vraiment sa caisse. C'est bourré d'effets spéciaux (l'effet « spéciaux » de la sonnette, vous connaissez ?) et ça bouge bien. Parmi les modes de jeu, on retrouve en plus du mode Arcade, un tournoi qui permet de choisir plusieurs embranchements qui varient dans leurs difficultés, ainsi qu'un mode Freestyle dans lequel on peut passer plus de 36 figures différentes. Et comme d'habitude, le mode Quatre Joueurs est là pour déchaîner la passion lors des soirées entre potes. Yes, man !



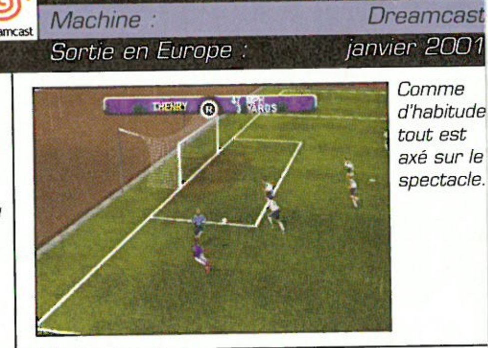
Monsieur Mc Giant vient de se prendre un but sur penalty. Il est dégoûté.



Éditeur : Sega
Machine : Dreamcast
Sortie en Europe : janvier 2001



Le football féminin fait son entrée dans le jeu vidéo et c'est une bonne chose.



Comme d'habitude tout est axé sur le spectacle.

UEFA Dream Soccer



Dans la lignée de UEFA Striker, Sega et Infogrames se sont associés pour publier sa suite, UEFA Dream Soccer. Toujours aussi arcade, cette suite joue la carte du grand spectacle avec de longues transversales super précises et des tirs aux buts à 200 km/h. Les modes de jeux sont des plus classiques, avec tous les trophées internationaux ainsi que les plus grands championnats de la planète foot. Par contre, pour la première fois, les équipes féminines ont été inclues. Ça nous changera des bourrins aux mollets aussi gros que mes cuisses. Mais il faut quand même dire que cela s'annonce pas si génial que ça pour l'instant. Les animations manquent de fluidité, les joueurs sont taillés en I, l'IA n'est pas encore au top et surtout l'interface est d'une lourdeur incroyable. Mais bon, vous savez ce qu'on dit dans ces cas-là, c'est une bêta donc, blablabla. La bonne rigolade, c'est quand on entend Jean-Pierre Papin faire les commentaires du match. Ça faisait longtemps que j'avais pas eu de nouvelles de lui, tenez. Sacré JPP ! Si tu me lis, je te salue et te félicite pour ton passage au Milan AC qui force le respect, je te kisse JP, je te kisse !







Les épreuves multi-joueurs sont assez fun.


Tous les mouvements appris dans Banjo-Kazooie seront dispo dès le début.

Editeur :	Nintend
Machine :	Nintendo 64
Sortie en Europe :	avril 2001




Il sera possible d'incarner des personnages secondaires au cours des moments-clés du jeu.

Banjo Tooie

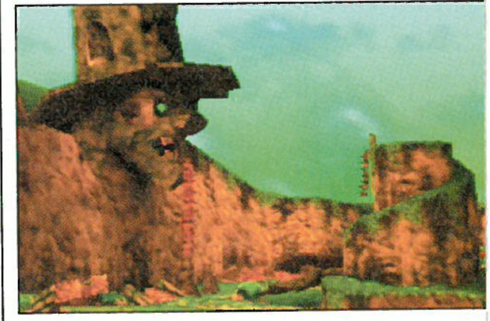
La Nintendo 64 n'a pas dit son dernier mot ! La suite de Banjo-Kazooie débarque à la rédac', sans qu'on s'y attende, tranquille, et voilà que Rare nous fait une nouvelle et toujours brillante démonstration de son immense talent ...

SORRY T'HEAR THAT



La phase FPS est assez rigolote.

Les mondes sont énormes et la distance d'affichage reste optimale !





Y a pas à dire, ces petits Anglais sont vraiment des bêtes ! Nintendo doit remercier chaque jour le Dieu des jeux vidéo de les avoir en exclusivité avec eux, c'est clair… Bref, Banjo-Tooie est donc la suite de Banjo-Kazooie, ça, avec un minimum de perspicacité, vous vous en doutiez déjà. Mais certains d'entre vous connaissaient même le titre de cette suite depuis bien longtemps, puisqu'à la fin de Banjo-Kazooie, Mumbo faisait déjà référence à un mystérieux « Banjo-Tooie ». Sans cesse repoussé depuis (les possesseurs de N64 commencent à être habitués maintenant), le nouveau hit en perspective de Rare pointe enfin le bout de son museau. On commence avec une petite mise au clair : le changement de titre de ce deuxième épisode ne fait pas référence à un nouveau duo, les deux héros de cette aventure sont toujours les mêmes. Tooie n'est pas le nouveau compagnon de Banjo, mais simplement un jeu de mot entre « Two » et « Kazooie »… C'est quand même plus original que Banjo-Kazooie 2, comme titre.

Le grand retour du duo rigolo !

Si les premières heures de jeu ne font pas preuve d'une grande originalité par rapport au premier épisode, un nombre conséquent de surprises attend le fan averti… Tout commence avec le retour de la maléfique sorcière, réveillée durant la scène d'intro par ses deux sœurettes. Nos deux héros repartiront dans cette longue aventure avec tous les mouvements et combinaisons spéciales appris durant le premier épisode. On avance dans le premier monde en retrouvant ses marques pour découvrir tout d'abord l'implémentation de mini-jeux bien marrants… Ainsi, vous serez plongé dans une véritable phase de FPS (à la GoldenEye ou encore à la Perfect Dark) ! Banjo se servira de Kazooie comme d'un fusil et utilisera des œufs comme munitions ! Excellent. Ram Pak oblige, les huit mondes qui composent le jeu sont simplement gigantesques, avec une distance d'affichage impressionnante mais aussi quelques ralentissements (qui seront sûrement corrigés pour la version Test, pas de panique). Les graphismes bénéficient également d'un lifting agréable, avec des textures plus fines, des effets d'éclairage et de reflet plus convaincants, etc. Sinon, ce deuxième volet proposera deux réelles nouveautés… Niveau gameplay, l'originalité viendra d'abord de la possibilité de séparer nos deux héros, pour les utiliser indépendamment. Ceci offrira encore de nouveaux mouvements spéciaux, qu'il faudra apprendre tout au long de l'aventure. Deuxième ajout bienvenu : les nombreux modes multi-joueurs qui vous permettront de vous éclater entre potes (de 1 à 4) dans de nombreuses épreuves (les mini-jeux du mode principal, en général). Bien vu. Voilà, on vous en dira et montrera bien plus lors du test.
En attendant, sachez que nos premières impressions ont été très bonnes. Banjo-Tooie saura satisfaire les fans de plate-forme 3D, avec un gameplay toujours aussi bon, un jeu encore plus long et complet qu'avant.
Du grand Rare en perspective.

007 Racing

Être un agent secret au service de sa majesté n'est pas de tout repos. Non seulement il faut se laisser séduire par des créatures de rêve, mais il faut également conduire des voitures haut de gamme. Nous retrouvons l'acteur irlandais Pierce Brosnan au volant d'une jolie collection de grosses cylindrées dont la célèbre Aston Martin grise, pour une série de missions inspirées du film « Le Monde ne Suffit pas ». En effet, toutes les épreuves sont à réaliser à bord de la caisse sans qu'une véritable course ait lieu. Il arrive que quelques poursuivants surgissent mais ils ne sont pas très coriaces. Vous collectez régulièrement des armes qu'il suffit de balancer sur des cibles ou des adversaires. Les missions sont sympas et variées, avec, par exemple, une voiture bourrée d'explosifs avec déclenchement à distance qu'il vous faut jeter dans l'eau, tout en récoltant des micro-processeurs qui vous font gagner du temps, et en évitant de percuter des véhicules ou des piétons. Ouf, vous ne sentez pas la pression monter là ? De belles cinématiques avec Mister Brosnan en 3D ponctuent vos épreuves. Alors, ça vous dit d'entrer dans la peau d'un agent secret ? Réponse définitive le mois prochain !

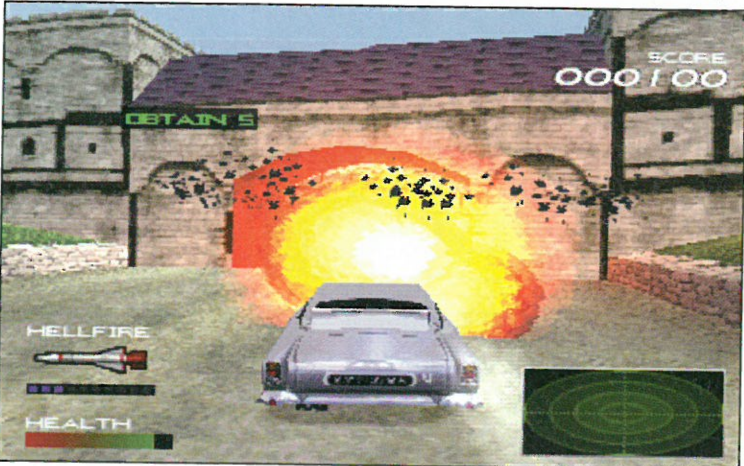


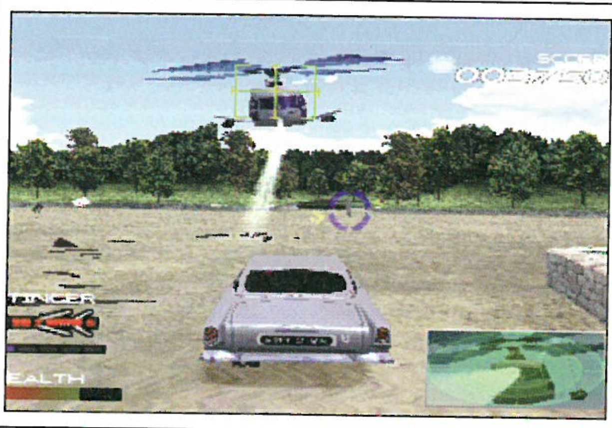


Ce vieux James préfère dynamiter une porte plutôt que de l'ouvrir.



Éditeur :	Electronic Arts
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	janvier 2001





On atteint facilement l'hélicoptère car le viseur se place automatiquement sur la cible à atteindre.

Les cinématiques sont excellentes et intègrent les petits soldats de plastique en 3D.

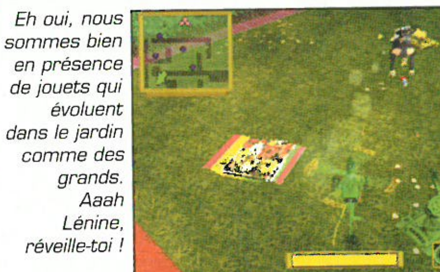




L'hélicoptère se révèle être un engin super-facile à piloter. Il ne reste plus qu'à viser juste pour larguer vos bombes !



Eh oui, nous sommes bien en présence de jouets qui évoluent dans le jardin comme des grands. Aaah Lénine, réveille-toi !





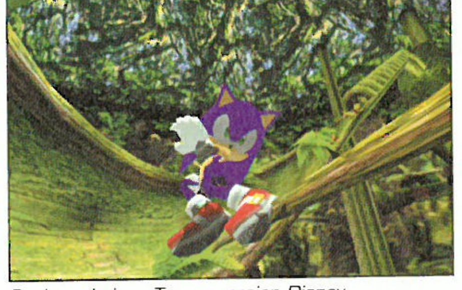


Army Men Air Attack 2

Dans la famille Army Men, je demande la version Air Attack 2ᵉ du nom. Eh oui, les petits soldats verts sont déjà de retour pour une nouvelle épopée aérienne vouée au succès. Car la recette Army Men est une recette qui marche. Aux commandes de votre hélicoptère, vous voilà paré à affronter vos ennemis héréditaires : les soldats beiges, où comment jouer à la guerre en miniature. Mais avec de véritables explosions et bombardements en règle comme si c'était pour de vrai. Différentes missions seront à effectuer pour défendre vos troupes, leur porter secours ou les ravitailler en munition, le tout à bord de votre fidèle hélico. Mais votre but ultime reste de mettre hors d'état de nuire le Grand Chef Beige, celui qui vous cherche toujours des noises, et de vaincre ses armées. Vos ennemis sont petits certes, mais cela ne les empêche pas d'être coriaces et redoutablement armés. Les graphismes sont basiques, mais restent plaisants, et confinent parfois à une atmosphère proche de celle des Micromachines. De plus, les cinématiques sont assez drôles et laissent transparaître un esprit très « patriotique ». Il paraît que c'est dans les vieux pots que l'on fait les meilleures confitures de fraises. On attend donc une version définitive pour se faire une idée plus précise. Rompez.

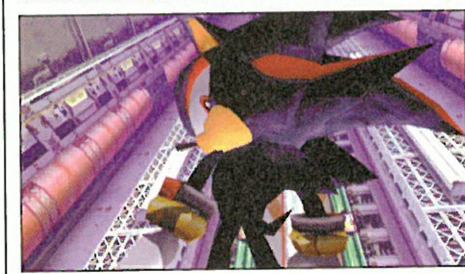


Sonic 2



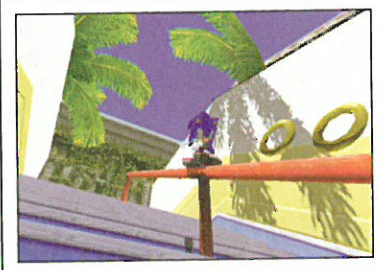
Sonic se la joue Tarzan version Disney.

Voici officiellement la première photo du nouveau méchant de Sonic 2 !



Comme ça m'arrange pour cet article, je vais vous faire un spécial « langue de bois ». Commençons l'exercice de style : saviez-vous que Sonic 2 était la suite de Sonic 1 ? Je présume que oui évidemment. A moins d'être atteint de la maladie de la vache folle. Parce qu'il paraît que ça chamboule les neurones du cerveau. Mais revenons à nos moutons (vache et mouton = humour, tout ça…). Bon O.K. j'me rends. En fait, Sega ne veut rien donner à la presse en matière d'information, et du coup, on ne pourra que tirer des conclusions dignes d'Elizabeth Teissier, au vu des clichés que l'éditeur nous a envoyés. La grande nouveauté du soft sera de vous proposer un choix de trois personnages dont Sonic, Knuckle et… le Dr Robotnik ! Sinon que dire à part que le concept du titre restera identique au premier, avec des phases de jeu assez variées. On retrouvera des séquences en surf des neiges, des passages de poursuites dans la forêt, de la chute libre… de quoi nous scotcher un bon moment devant notre bonne vieille Dreamcast ! Sinon, les programmeurs nous promettent aussi un nouveau moteur 3D tout beau tout neuf, ainsi qu'un personnage insolite des épisodes précédents en guise de crapule de circonstance. Plutôt classieux, il ressemble à Sonic mais avec un regard méchant et un pelage plus foncé. Son nom est encore tenu secret par les grandes instances de Sega, même si à la rédaction on parie volontiers qu'il se nommera Evil Sonic, par manque d'originalité. De toutes manières, Sonic 2 a encore beaucoup de temps devant lui avant de sortir en version définitive (vers le premier trimestre 2001). Alors, la seule chose concrète qu'il nous restera à faire, sera de baver devant ces quelques clichés.



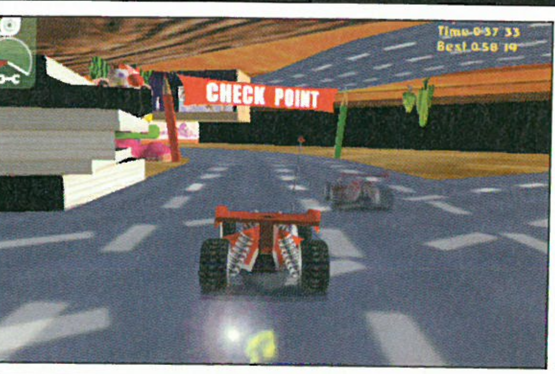






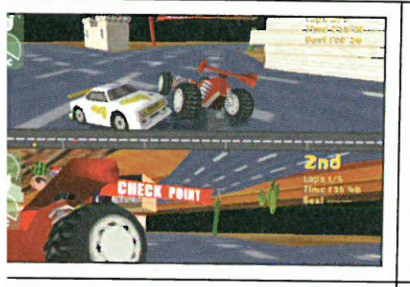
Éditeur : Sega
Machine : Dreamcast
Sortie en Europe : Noël 2000

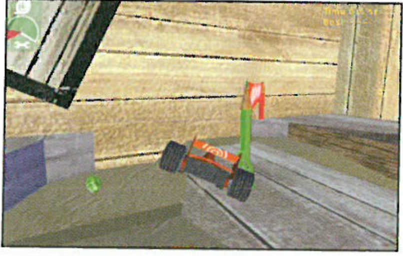
Toy Racer

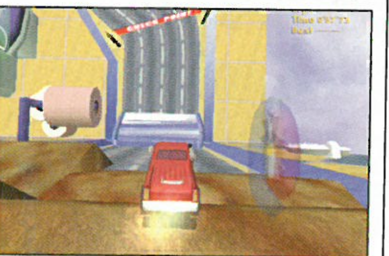


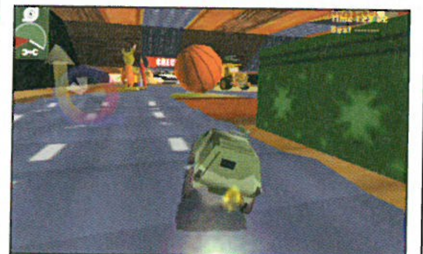
Un jeu qui devrait servir à tester le online sur Dreamcast.

En zyeutant de plus près les photos du jeu, vous reconnaîtrez aisément le style imposé par Toy Commander, ce jeu sur Dreamcast développé par le sieur Frédérick Raynal de No Cliché. Toy Racer, jeu de course, utilise le même moteur 3D que ce premier et sera disponible à un prix dérisoire. La raison de cette annonce fracassante est simple. Fred, qui en a marre des éditeurs qui s'en mettent plein les poches, décide de casser les prix du marché. Non je rigole. En fait, le titre sera plus un jeu-test qu'un soft à part entière. En effet, Toy Racer devrait servir à tester les serveurs de jeux en réseaux et leurs possibilités techniques (débit, problème de lag, indication sur le ping…). Proposant des parties jusqu'à quatre joueurs online, Toy Racer peut aussi se pratiquer tout bêtement chez soi en écran splitté. Autrement, il disposera d'une douzaine de véhicules tous azimuts ainsi que quatre circuits aux thèmes disparates. A l'instar d'un Mario Kart, vos machines pourront s'équiper en armes et en options diverses (douze au total) pour mener la vie dure à vos concurrents. Sinon, l'univers du jeu baigne toujours dans l'infantilisme total avec des décors à la Micro-Machine, composés d'objets de tous les jours et d'indices sémiologiques en rapport avec le ludique. Ca fait classe hein comme phrase ? Bon, ben voilà, maintenant vous êtes mis au parfum. Ah oui, dernier détail, il se pourrait même que le jeu soit distribué gratuitement, mais c'est pas sûr. Et là je ne rigole pas.





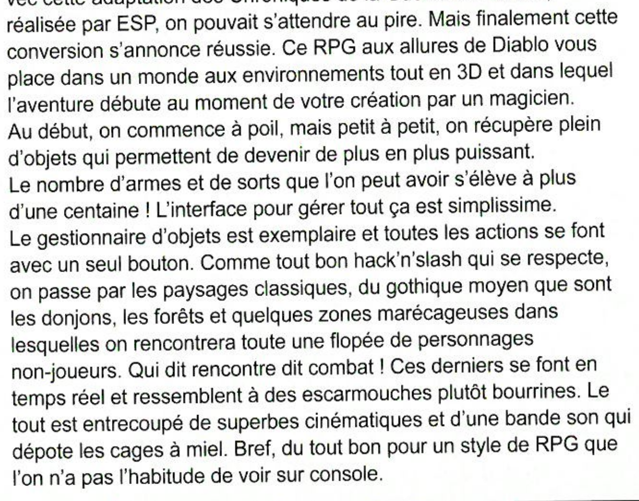




Record of Lodoss War



Éditeur :	Virgin Interactive
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	janvier 2001



Avec cette adaptation des Chroniques de la Guerre de Lodoss, réalisée par ESP, on pouvait s'attendre au pire. Mais finalement cette conversion s'annonce réussie. Ce RPG aux allures de Diablo vous place dans un monde aux environnements tout en 3D et dans lequel l'aventure débute au moment de votre création par un magicien. Au début, on commence à poil, mais petit à petit, on récupère plein d'objets qui permettent de devenir de plus en plus puissant. Le nombre d'armes et de sorts que l'on peut avoir s'élève à plus d'une centaine ! L'interface pour gérer tout ça est simplissime. Le gestionnaire d'objets est exemplaire et toutes les actions se font avec un seul bouton. Comme tout bon hack'n'slash qui se respecte, on passe par les paysages classiques, du gothique moyen que sont les donjons, les forêts et quelques zones marécageuses dans lesquelles on rencontrera toute une flopée de personnages non-joueurs. Qui dit rencontre dit combat ! Ces derniers se font en temps réel et ressemblent à des escarmouches plutôt bourrines. Le tout est entrecoupé de superbes cinématiques et d'une bande son qui dépote les cages à miel. Bref, du tout bon pour un style de RPG que l'on n'a pas l'habitude de voir sur console.

Des cinématiques bien héroïques d'une beauté à couper le souffle.







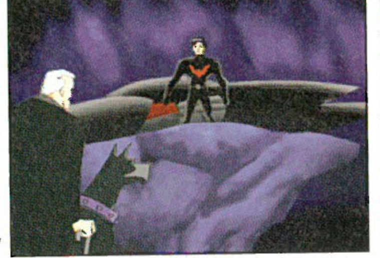
Des combats qui se règlent à l'ancienne... A gros coups d'épée.

Batman of the Future : Return of the Joker

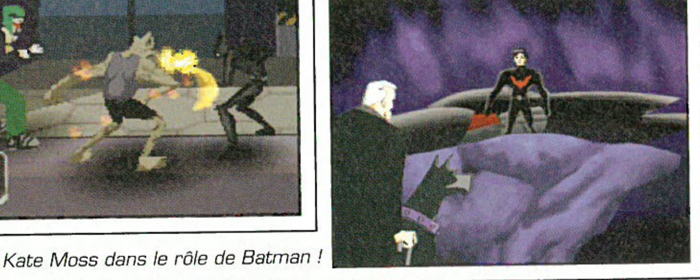


Éditeur :	Ubi Soft
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	décembre 2000





Kate Moss dans le rôle de Batman !



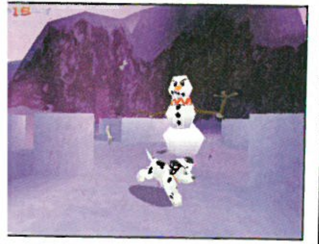
Lisez le texte de l'écran : il n'y a plus rien à ajouter !



Batman of the « fioutcheur » est un somptueux dessin animé qui passe en ce moment sur France 3, le mercredi. L'histoire se déroule bien entendu dans le « fioutcheur ». Bruce Wayne est trop vieux pour rendre justice alors il emploie RaHaN, le testeur le plus maigre de la rédaction pour lutter contre le crime. Outre sa carrure d'éthiopien, RaHaN bénéficie heureusement d'une tenue qui lui confère une force surhumaine. Bon, ça c'était pour le postulat de base. Pour en venir au jeu en lui-même, il faut avouer que graphiquement le soft donne franchement dans le « light ». Bien qu'inspiré directement de l'animé, son esthétisme fait penser à du Eric Chahi de la première période (Another World). C'est-à-dire, bien moche et simpliste. Pour ce qui est de l'interface de jeu, notre chauve-souris nationale dispose de plusieurs armes. Cela va du nunchaku électrique à la lance de Gengis Khan en plastique. Vous l'aurez deviné, Batman of the « fioutcheur » est un beat-them-all tout ce qu'il y a de plus basique, avec toutefois le bon goût en moins. Bon je sais, c'est une preview et je suis censé ne pas le critiquer. Mais comment rester de marbre face à une production aussi moribonde ? C'est simple, même les maquettistes qui passaient derrière moi osaient dépasser leur état pathétique de fonctionnaire en réagissant vivement contre ce jeu qu'ils qualifiaient, sur le moment, « d'entubatoire ». Moi je dis, il faut être tolérant et patient. Cela dit, je suis intimement persuadé qu'il restera tel quel lors de sa sortie. Il n'y a plus qu'à espérer que je me gourre.



Éditeur : Eidos
Machines : PlayStation et Dreamcast
Sortie en Europe : janvier 2001





102 Dalmatiens, à la rescousse !

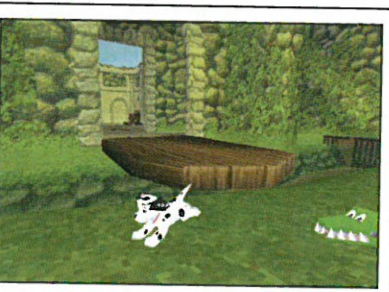


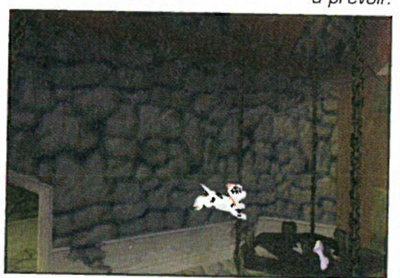
Encore une adaptation de film en jeu vidéo, avec l'un des prochains longs-métrages de Disney (dans lequel Gérard Depardieu tiendra un rôle, d'ailleurs) : les 102 Dalmatiens. Comme d'habitude avec ces produits destinés en priorité aux jeunes enfants, il s'agira d'un jeu d'action/aventure mâtiné de quelques éléments de plate-forme. Il sera bien évidemment question de revivre la même aventure, avec les mêmes personnages et sûrement des scènes intermédiaires tirées directement du film… Pas de réelles surprises à vous annoncer, si ce n'est que la réalisation toute en 3D propose un rendu vraiment respectueux de l'ambiance Disney, affichant des graphismes ma foi fort jolis, des modèles 3D sympatoches, des environnements qui ont l'air plutôt vastes… Crystal Dynamics est aux commandes et tout risque de bien se passer, normalement, niveau réalisation. Question gameplay sinon, on aura également affaire à certaines énigmes ainsi qu'à la possibilité de détourner de méchants jouets pour les utiliser contre vos ennemis. Sachez enfin que le jeu proposera 16 niveaux (parmi lesquels Big Ben, Picadilly Circus ou encore le Manoir de Cruella) et 6 mini-jeux, dont on ne connaît pas encore la nature exacte. On attendra une première version jouable pour vous en dire plus.



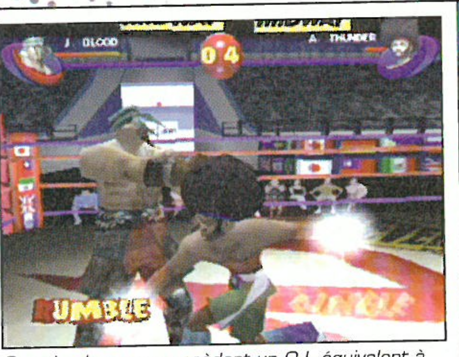
Les environnements s'annoncent fins et détaillés.

Comme d'hab' dans ce genre de jeu, de nombreux passages de plate-forme sont à prévoir.









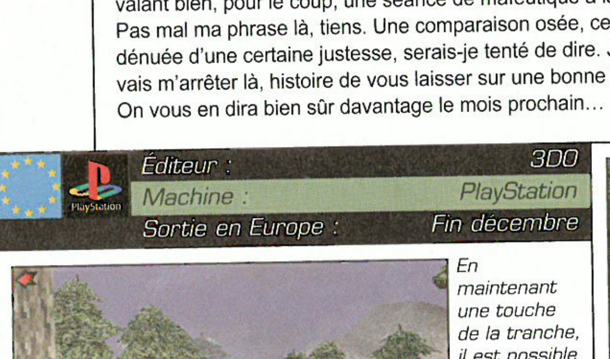
Certains boxeurs possèdent un Q.I. équivalent à leur tour de biceps. Ils ne sont donc pas si bêtes...

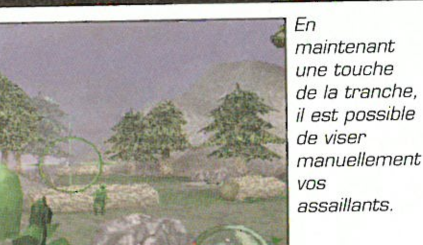


Ready 2 Rumble 2

R2R2 n'est pas un jeu à licence, mais les boxeurs ont un look hors du commun.

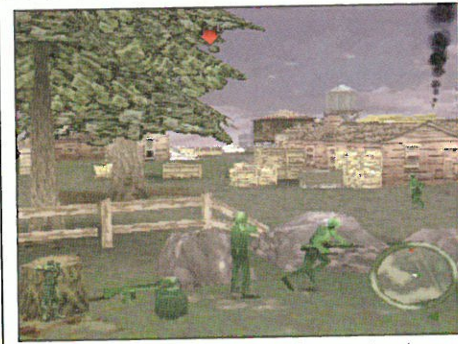
Oups, dommage, R2R2 (mince, à une lettre près on avait le nom du robot de Star Wars !) arrive trop tard pour qu'on puisse vous en proposer un test. Qu'à cela ne tienne, l'actualité de ce mois de décembre est riche et nous nous rattraperons le mois prochain. Pour faire rapide, disons que ce jeu part avec un méchant handicap, lorsqu'on sait qu'il est déjà adapté sur Dreamcast et PS2. C'est triste à dire, mais les comparaisons sont inévitables. Résultat, on regarde ce R2R2 avec une pointe de tristesse et d'amertume, même si, d'un pur point de vue esthétique, la version PS s'en tire plutôt bien. Cette simulation de boxe, en tout cas, a bien la pêche, avec une présentation tout bonnement excellente et un panel de boxeurs tous plus incroyables les uns que les autres. Plutôt bien modélisés dans l'ensemble (à quelques exceptions près, les bras de certains guerriers du ring manquant cruellement de polygones), les protagonistes de R2R2 savent jouer des poings avec emphase, le langage du corps valant bien, pour le coup, une séance de maïeutique à la Socrate... Pas mal ma phrase là, tiens. Une comparaison osée, certes, mais pas dénuée d'une certaine justesse, serais-je tenté de dire. Je crois que je vais m'arrêter là, histoire de vous laisser sur une bonne impression. On vous en dira bien sûr davantage le mois prochain...





En maintenant une touche de la tranche, il est possible de viser manuellement vos assaillants.





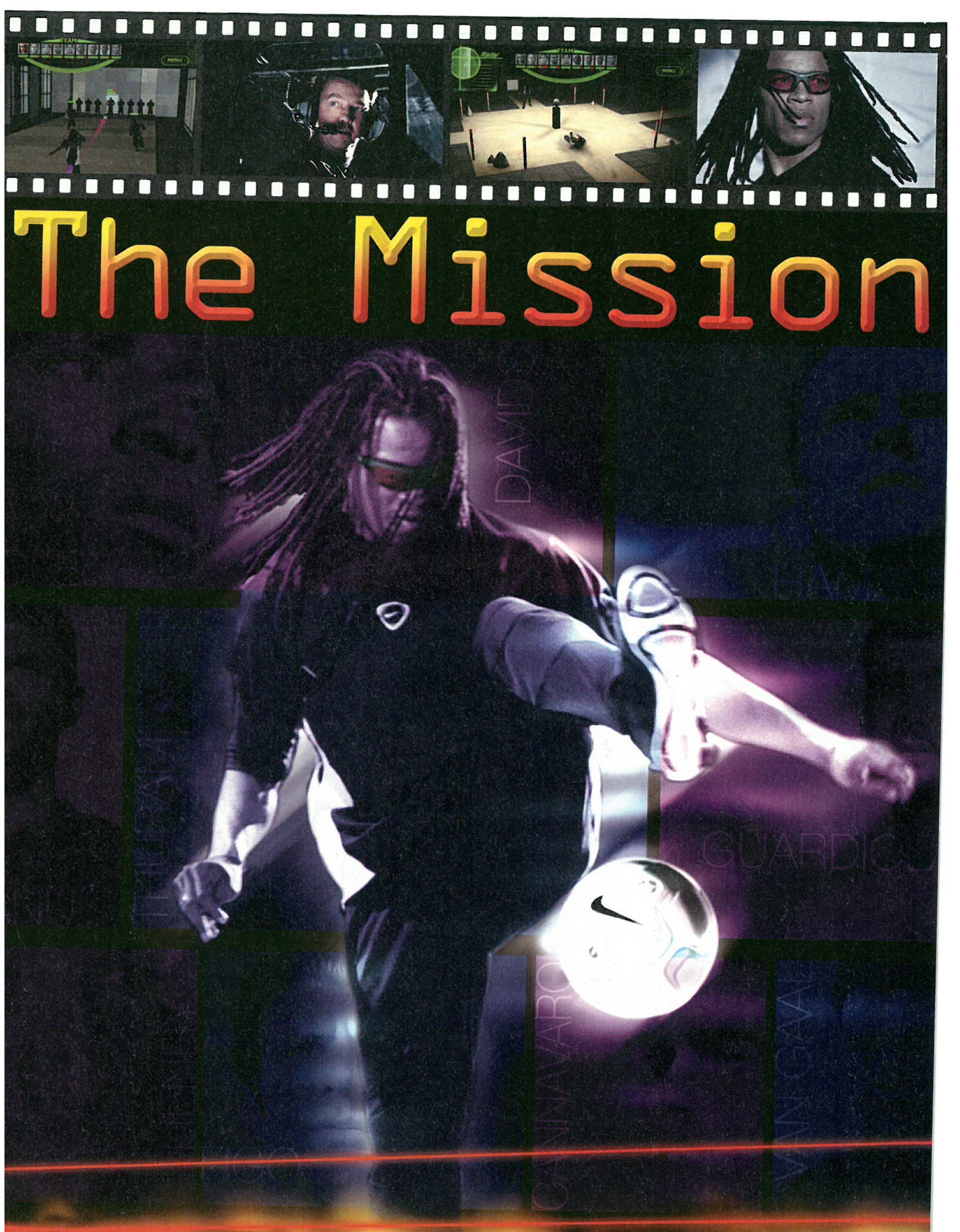
Votre unité se déplace automatiquement selon un schéma scripté.

Army Men Land, Sea, Air

Si vous avez aimé les exploits de Tom Hanks dans « Il Faut Sauver le Soldat Ryan », Army Men Land S.A. va pouvoir vous tenir un tant soit peu en haleine, toutes proportions gardées, évidemment ! Vous faites partie de la troupe des soldats verts et devrez vous plier à des missions ultra-dirigistes visant à éradiquer la très fascisante armée beige. Comme tout trouffion qui se respecte, votre personnage possède toutes les techniques de guerre faisant de lui le chien de combat ultime. Il peut ainsi ramper, effectuer des roulades sur les côtés pour monumentaliser ses actions, ou tout simplement user de diverses armes de mort (mitraillettes, fusils, grenades...), pour bosser convenablement. Comme vous l'aurez super-remarqué, le titre du jeu est très évocateur. En effet, ce dernier épisode de la série des Army Men vous propose d'opérer sur terre, dans les airs et sur l'eau ! De ce fait, il vous promettra des phases de jeu vraiment variées, et surtout, parfaitement intégrées à la logique du scénario du soft. On regrettera seulement le manque de réalisme du jeu, qui aurait pu être un excellent Hidden and Dangerous sur PlayStation. Mais bon, il est vrai aussi que se dire que l'on trucide des soldats en plastique permet de pouvoir se regarder tous les matins dans une glace sans vomir... Cela dit, le titre jouit d'une excellente ambiance belliqueuse et saura vous faire oublier ce fameux aspect « gamin ». Quoi qu'il en soit, rendez-vous le mois prochain pour savoir qui de la nation verte ou beige va régner sur le monde !



Une aventure pleine d'action
et de football
PlayStation
PAL
The Mission
UNE AVENTURE PLEINE D'ACTION ET DE FOOTBALL
THE MISSION
PlayStation
SLES 03234
MICROÏDS
LE JEU OFFICIEL BASÉ SUR LA PUB TÉLÉ DE NIKE
PlayStation®
MICROÏD
Developed and Published by Microids 2000. © 2000 Microids. All Rights Reserved. " " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



LE JEU OFFICIEL DE LA CELEBRE PUBLICITE NIKE

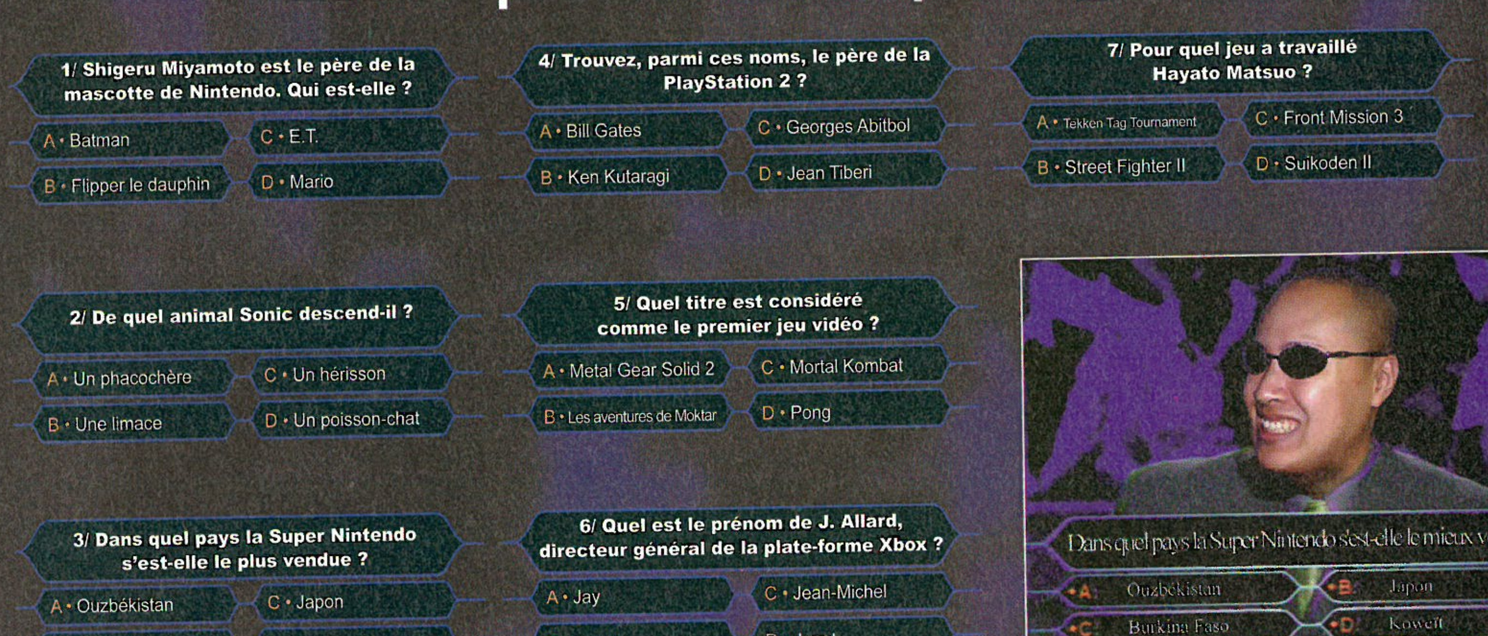
BIENTOT SUR PLAYSTATION

Qui veut passer pour un bouffon ?



Noël approche et le second millénaire s'apprête à tirer sa révérence. Une fin de siècle marquée par de nombreux événements politico-économico-culturo-mégalo-majeurs, dont le succès populaire de l'émission « Qui veut gagner des Millions ». Histoire de tirer notre chapeau au show le plus cultissimo-pérave de la télé française (ex æquo avec « C'est mon choix », il faut l'admettre), nous avons décidé de nous transformer en Jean-Pierre Foucault du dimanche et de vous proposer un grand jeu avec à la clef des miyons de miyards de goods Joypad. Révisez votre Histoire du jeu vidéo, et hop en route pour la pyramide des gains. Bonne chance et bon délire... et c'est notre dernier mot !

Les 16 questions de l'Apocalypse



1/ Shigeru Miyamoto est le père de la mascotte de Nintendo. Qui est-elle ?

A • Batman
C • E.T.
B • Flipper le dauphin
D • Mario

2/ De quel animal Sonic descend-il ?

A • Un phacochère
C • Un hérisson
B • Une limace
D • Un poisson-chat

3/ Dans quel pays la Super Nintendo s'est-elle le plus vendue ?

A • Ouzbékistan
C • Japon
B • Burkina Faso
D • Koweït

4/ Trouvez, parmi ces noms, le père de la PlayStation 2 ?

A • Bill Gates
C • Georges Abitbol
B • Ken Kutaragi
D • Jean Tiberi

5/ Quel titre est considéré comme le premier jeu vidéo ?

A • Metal Gear Solid 2
C • Mortal Kombat
B • Les aventures de Moktar
D • Pong

6/ Quel est le prénom de J. Allard, directeur général de la plate-forme Xbox ?

A • Jay
C • Jean-Michel
B • Joséba
D • Janet

7/ Pour quel jeu a travaillé Hayato Matsuo ?

A • Tekken Tag Tournament
C • Front Mission 3
B • Street Fighter II
D • Suikoden II

8/ Quel est la signification du mot NURBS ?

A • Non Uniform Rational B Spline
C • Nova Unix Ratio Bipace Scanning
B • Non Uniparalax Rotative Bilinear Stripping
D • New Unity Rational Bleem Specify

9/ Le logo de la Dreamcast japonaise représente...

A • Un triangle rectangle mauve avec des paillettes fluo
C • Un nuage bleu, hop tout simple
B • Une spirale rouge copyrightée par les Incas
D • Une étoile de mer verte



10/ Pour quelle société de jeu vidéo Shin Ichi Okamoto travaille-t-il ?

A • Capcom
C • Sony
B • Squaresoft
D • Nintendo

11/ A quel jeu Tony Hawk a-t-il participé ?

A • Super Louis de Funes 3D Adventures
C • ISS Pro Evolution Hardcore Vol.1
B • Tony Hawk's Pro Skater
D • Arnaud Chaudron RP Missions

12/ Trouvez la bonne orthographe...

A • Grégory Szriflgizer et Karine Nitkiewicz
C • Grégory Szriflgiser et Karine Nitkiewicz
B • Grégory Szriflgiser et Karine Nitkiewicz
D • Grégory Szriflguiser et Karine Nitkiewicz

13/ Parmi les bureaux proposés, devinez lequel est le plus classe de la rédaction...

A • Celui de T.S.R. et Elwood
C • La salle des Tests
B • Celui de Trazom et Gollum
D • La salle de la maquette

14/ Avant d'être testeur-rideur pour Joypad, Willow alias Jean Santoni bossait pour...

A • Renault
C • Mc Donald's
B • La FNAC
D • Arte

15/ Au cours des 12 derniers mois, quel est le jeu qui a le plus tourné à la rédac' de Joypad ?

A • Tenchu
C • Rogue Spear
B • ISS Pro Evolution
D • Brunswick Circuit Pro Bowling 2

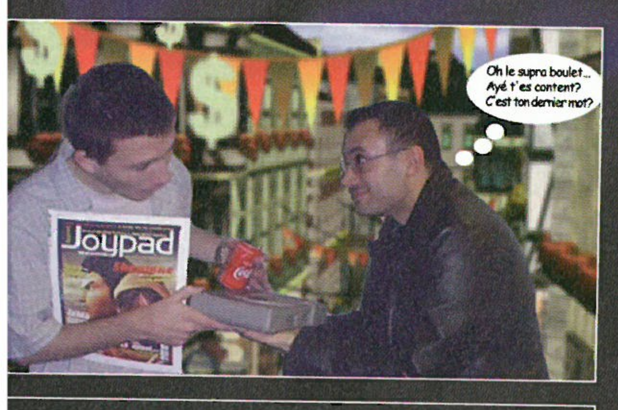
16/ Parmi ces phrases-clefs employées usuellement par Chris, laquelle provient de Maitre Daishi ?

A • C'est la vie, c'est comme ça...
C • Marcher est aussi le zen, s'asseoir est aussi le zen
B • Le grave est la racine du léger
D • Le ninjutsu n'est que prélude au bushido

That's all folks...

Attention la méthode de distribution des lots s'effectuera en fonction de votre rapidité. Comme d'hab', envoyez vos réponses le plus vite possible par lettre en stipulant bien sur l'enveloppe Joypad Opération : « Qui veut passer pour un bouffon ? Goods Joypad ! » ou par mail à l'adresse : jchieze@hfp.fr. Voili, désormais vous savez tout, mais n'oubliez pas, les premiers, eh bien... seront les premiers.

La pyramide des gains



Les trois Jokers

L'AVIS DE TES VOISINS

...ah, euh, ça, on vous laisse faire comme des grands. Hop, vous allez sonner ...hez vos voisins de palier, vous leur posez vot' ch'tite question et puis priez ...ue ce soit la bonne réponse. Attention, vous n'avez droit qu'à un seul indice ...urtout, mais bon on vous fait super-confiance.

LE 50/50

...um, pas évident le très précieux 50/50. Soyez forts, sortez vos vieux Joypad ...outes les réponses s'y trouvent), lisez bien, puis prenez un stylo à bille noir... ... barrez au pif deux choix. Avec un peu de chance, vous aurez ainsi fait la ...oitié du chemin. Enfin, avec un peu de chance.

LE COUP DE FIL À LA RÉDAC'

...vous suffit de composer le : 01 41 34 91 70 et de demander Angel, le meilleur ...mi des lecteurs en détresse. Ce fringant testeur ibérique se fera un plaisir de ...ler à votre secours. Un conseil, pour qu'il devienne votre ami pour la vie : ...rlez-lui de son Psion...

1 • Hum se planter dès la première question, z'êtes trop puissant vous ! Enfin vous gagnez toute l'estime de M. Zlu... ça vous fait une belle jambe, je sais.

2 • Un Filtranet, histoire d'essuyer votre écran de PC ou de télé comme une bête.

3 • Un deuxième Filtranet car franchement une fois qu'on s'est rendu compte de son efficacité, on en redemande.

4 • Un menu des Compagnons du Terroir afin de pouvoir dévorer des sandwichs garantis 100 % goût France profonde

5 • La compil' des fichiers Word de l'Histoire des jeux vidéo rédigée par notre Papy Chris à nous. Comme ça, plus d'excuse pour ne pas tout connaître de la genèse des jeux vidéo.

6 • Un mail au contenu louche envoyé par Karine... et dire qu'elle n'est pas au courant. La pauvre...

7 • Un porte-clefs représentant un des persos de Final Fantasy qui ne nous sert plus vraiment et dont nous vous serions très reconnaissant si vous pouviez nous en débarrasser... Merci d'avance donc, à celui ou celle qui se plantera à la question 4.

8 • Un cour de gym à domicile administré par notre grand spécial des abdos-fessiers, j'ai nommé notre Willow national ! Allez, avouez que vous en rêviez et que vous avez fait exprès de raté pour l'obtenir.

9 • Une canette de Coca portes-stylos « j'aime les Pokémons » dédicacé avec amour par Angel pour Gollum. Et dire que je dois supporter ça.

10 • Un pad explosé par Trazom lui-même. Du grand art donc et puis on est sûr de vous en trouver au moins un...ouais, facile.

11 • Des cartes postales Rayman à l'effigie de Trazom et TSR. A mourir de rire, tout simplement.

12 • Une PlayStation défoncée certes, mais aux couleurs de Gran Turismo, et qui a servi à tester des millions de jeux... avant de rendre l'âme.

13 • Le numéro ICQ de Kendy Ty pour lui faire la conversation à 4 heures du mat' lorsqu'il s'assoit en tailleur devant son PC pour s'adonner à sa drogue quotidienne, j'ai nommé Rogue Spear. Un conseil, parlez lui de Snipe avec une attitiude très hardcore, car monsieur est batteur de l'Apocalypse, ne l'oubliez pas.

14 • Des pages de correction (avant passage chez l'imprimeur) avec des traits de stylo rouge immonde, mais finalement assez classe. Lot un peu deg', mais supra-collector. Si, si... enfin pour l'heureux fan vainqueur.

15 • Un abonnement gratuit à l'excellent magazine Joypad pour la durée d'un mois, soit une trentaine de jours de bonheur extatique pour pas un centime ! Décidément, c'est vraiment Noël, profitez-en à mort.

16 • Là, attention. Si vous voulez rendre tout le monde jaloux, il vous faudra être le seul et unique a avoir bien répondu à notre questionnaire deliriumifiant. Rien que pour vous, une couv' inédite Shenmue spéciale numéro 103, le tout dédicacée par toute l'équipe. Un objet ultra-collector, le magnifique visuel proposé n'étant pas celui de la version que vous tenez entre vos pitis doigts. Va falloir se battre, il n'y aura qu'un gagnant !

Solutions

Toutes les solutions pour finir vos jeux préférés

Chase the Express	PS
Parasite Eve 2	PS
Valkyrie Profile (import)	PS
Dragon Quest 7 (import)	PS
Final Fantasy 8	PS
Final Fantasy 9 (import)	PS
Vagrant Story	PS

La + grande base de données
TOUTES CONSOLES

NOUVEAUTÉS QUOTIDIENNES



L'Histoire des jeux vidéo

Par Papy Chris

Partie 11 : Boum technologique et aveni

1998 200?*

Voilà, les 11 volets de l'histoire des jeux vidéo sont terminés. Cette rubrique avait une durée de vie d'un an, et vous avez devant les yeux son ultime incarnation, à laquelle je vais mettre un point final non sans quelques émotions. Les choses naissent puis meurent, ainsi va la vie… Ce dernier chapitre fait le point sur le temps présent, avec ses consoles superbes auxquelles on s'essaye ou que l'on rêve encore. Le plus intéressant reste l'avenir. Comme toujours…

Résumé de l'épisode précédent : 8 bits, 16 bits, 32 bits... Nous avons vu les machines qui ont marqué leur temps, et plus particulièrement, le mois dernier, le tryptique PlayStation-Saturn-Nintendo 64, que nous avons eu le temps de voir évoluer. Sony s'est imposé sur un marché que l'on croyait dominé par d'autres leaders et on s'est aperçu, sans véritable surprise, que dans le monde du jeu vidéo, rien n'était jamais vraiment acquis. Des sommes colossales seront mises en jeu, pâle reflet des guerres économiques à venir...

A l'heure où la Saturn est morte, la Nintendo 64 en fin de vie et où la PlayStation trouve un regain d'énergie au travers de la PSone, il est d'autres machines qui font briller les yeux des joueurs. Le public « jeu vidéo » s'est agrandi, a évolué, jusqu'à prendre une place considérable dans l'économie mondiale. C'est dans cette atmosphère presque palpable de nouvelle économie, on ne peut plus profitable, que les ténors du milieu ont commencé à affiner leurs stratégies, à l'approche des années 2000. Sony n'a pas eu à s'en faire : sa PlayStation se vend, on ne peut mieux et s'impose définitivement comme la console de cette fin de siècle. Nintendo est moins à la fête avec sa N64 mais s'en tire toutefois sans dommage, grâce à des titres forts, certes, mais aussi grâce au succès de certains autres de ses produits (Game Boy, Pokémon etc.). Reste Sega, dont la Saturn est morte et qui porte le premier coup : la première console 128 bits à voir le jour portera sa marque. On connaît désormais son nom, Dreamcast, mais son développement n'a pas été de tout repos. D'abord associé à 3DFX (connu sur PC pour ses cartes graphiques Voodoo), le nouveau projet de Sega était connu sous le nom de code « Blackbelt ». En parallèle à cette association nippo-américaine, un autre projet entièrement japonais existait également : le projet Katana (on a aussi parlé de « Dural », inspiré du nom du boss de Virtua Fighter). Le projet Katana se déroulait en association avec Nec, qui opposait à la puissance pure de 3DFX la technologie plus « subtile » de son chipset PowerVR. Après plusieurs présentations et essais, c'est finalement le projet de Nec qui sera retenu, et la machine que l'on connaissait jusqu'à maintenant sous le nom de « Katana » devient la Dreamcast. Elle verra le jour une première fois le 27 novembre 1998 a Japon.



La Dreamcast viendra au secours de Sega fin 98 au Japon.

Voilà le genre de simulations sportives dont raffole le public américain. Sur le coup, on ne peut pas dire qu'ils aient mauvais goût...

** les dates ne sont données qu'à titre indicatif. Elle couvrent le sujet dont il est question sans se suivr systématiquement d'un mois sur l'autre.*



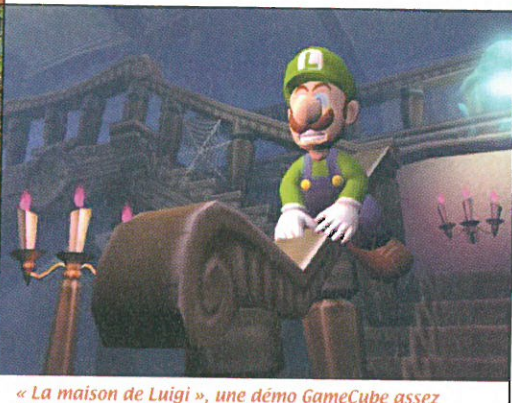
La PS2 est sortie au Japon et aux Etats-Unis. A l'heure où vous lirez ces lignes, elle sera enfin disponible en Europe.

Un succès mitigé, et des concurrents aux dents longues

La Dreamcast est une bonne machine. Nous n'avon jamais cessé de le dire et les jeux qui se sont succé dés, sont là pour nous le prouver un peu plus chaqu jour. Ses ventes ont été exceptionnelles aux Etats Unis, mais plus décevantes au Japon et en Europe Les chiffres de vente des jeux suivent d'ailleurs cett courbe. Par exemple, pas un seul jeu Dreamcast n' pour le moment dépassé le million d'unités vendue au Japon. Pourtant, un jeu Saturn avait réussi ce exploit : Virtua Fighter 2. Au final, ce sont don surtout les Etats-Unis, friands de titres arcades o de simulations de sport (la plupart du temps asse remarquables), qui « sauvent » la Dreamcast, q a bien du mal à s'imposer malgré toutes ses quali tés. Il faut dire que Sony n'a pas attendu longtemp après la sortie de la Dreamcast, pour annoncer sortie de sa nouvelle console : la PlayStation 2. C



Si Tekken Tag Tournament n'utilise que 20 % des capac-ités de la PS2, on attend de voir ce que vont donner les ieux dans trois ans...



« La maison de Luigi », une démo GameCube assez impressionnante. Comme d'habitude, on attend de voir tourner les « vrais » jeux...

La Xbox est la seule console dont on n'ait pas encore vu le design. Les paris sont ouverts : à quoi va-t-elle bien pouvoir ressembler ?

alors pu admirer la toute puissance de la commu-ication à outrance et du marketing « bluffant », vec des démos techniques évidemment ultra-mpressionnantes, et la promesse de proposer au rand public une machine tout bonnement surpuis-ante. Le message était clair : « achetez une reamcast maintenant, et vous allez le regretter lus tard ». L'option lecteur de DVD a évidemment té mise en avant, ce qui était très malin. Nintendo, uelques années auparavant, jouait déjà sur ce ième, alors que sa N64 n 'était pas encore sortie « si vous voulez absolument pleurnicher dans uelques mois, exigez une 32 bits pour Noël »). De iême, lorsque la PS2 a enfin été dévoilée au public, icrosoft ne s'est pas gêné pour annoncer l'exis-ence réelle du projet Xbox (auparavant ce n'était uère qu'une rumeur, un secret bien gardé)... C'est nsi que tourne le monde : les plus hâbleurs sont ux qui séduisent les foules. Ce n'est plus un secret our personne. Reste Nintendo, évidemment, qui a bservé tout cela avec un calme olympien pour nnoncer, tranquillement, la sortie de la Game Boy dvance et, évidemment, de la GameCube (ancien-ement appelée Dolphin). Une fois ces différents éments réunis, ingurgités et analysés, on se dit nalement une chose : les années 2000 vont être théâtre d'une concurrence ludique très sévère. jamais vu jusqu'à présent.



ameCube conserve un aspect résolument enfantin. On bien la différence avec la PS2, qui s'adresse à un lic d'adultes.

Analyse sommaire et pari sur l'avenir

A l'heure où nous écrivons ces lignes, quelles sont donc nos convictions sur les « combats » à venir ? Il y a beaucoup de choses à dire mais il serait évidemment prématuré et présomptueux d'affirmer qui sortira vainqueur, ou qui perdra des plumes dans le futur proche. Chaque constructeur possède ses qualités. Sega, par exemple, peut compter sur son département jeux (ses adaptations d'arcade notamment), ce qui lui confère un avantage certain. Certaines rumeurs, que l'on entend en ce moment, laissent d'ailleurs penser que Sega pourrait développer des titres pour d'autres plates-formes que la Dreamcast... Mmmmh, improbable dans un proche avenir mais pas impossible sur le long terme. Nintendo a le même avantage que Sega : il sait créer des jeux depuis l'apparition de la NES (sortie au début des années 80). Ce n'est pas pour rien que des titres comme Mario ou Zelda sont, à chaque nouvel épisode, des succès planétaires. En face, Sony s'est construit une expérience certaine au cours de ses années « PlayStation », et il a su mettre en place des studios de développement spécifiques (comme Polyphony Digital pour Gran Turismo par exemple). On ne peut donc pas lui retirer une certaine expérience, même si ses « cours » ont été accélérés... Reste enfin Microsoft, qui possède surtout une expérience ludique sur PC, mais qui a les moyens de s'adjoindre les services d'un très grand nombre de développeurs. Et pas des moindres. Car ce sont finalement eux, les développeurs, qui risquent de faire toute la différence. Ils observent d'ailleurs ce ballet de nouvelles consoles avec intérêt, la plupart d'entre eux ayant la possibilité de proposer un même titre sur plusieurs supports différents... Il y a également les développeurs liés à un constructeur en particulier, que ce soit pour des raisons morales (c'est rare) ou par intérêt réciproque (c'est plus fréquent), un contrat en bonne et due forme servant alors de « liant ». Citons Rare pour Nintendo, ou encore Squaresoft pour Sony... Voire maintenant Oddworld avec Microsoft. Mais rien n'est jamais figé dans le marbre, et certaines choses peuvent changer (rappelons que Square, de 1987 a 1995, a été un développeur phare pour Nintendo avant de changer de camp). Reste l'architecture des consoles, leur « accessibilité » (et leur prix, mais c'est encore un autre aspect des choses). La Dreamcast est facile à programmer. La PS2 l'est beaucoup moins. On a vu que cela posait des problèmes à pas mal de développeurs, certains abandonnant même quelques-uns de leurs projets, pour les reporter sur une autre machine ou les transformer en projet PSone. Personne ne sait donc, au final, ce que cette console a vraiment dans le ventre. Et elle peut en avoir beaucoup quand on sait que Ken Kutaragi lui-même estime qu'avec les premiers jeux, la PS2 n'est exploitée qu'à 20 ou 25 % de ses capacités. La Xbox et la GameCube, elles, affichent des architectures beaucoup plus abordables, bien moins absconses. Les développeurs, et les programmeurs qui y travaillent, voient cela d'un bon œil. Ils n'auront pas à repenser de A à Z leurs outils de développement. Sony, avec la PS2, a manifestement choisi une option difficile. L'avenir seul nous dira s'il a eu raison. En attendant que Microsoft et Nintendo débarquent sur le marché, la PS2 doit donc faire ses preuves (en tout cas, elle s'est déjà bien vendue lors de sa sortie au Japon puis aux Etats-Unis), ce que l'on attend évidemment avec impatience. Quant à la Dreamcast, on espère qu'elle va perdurer et connaître elle aussi ses moments de gloire, car elle le mérite. Tout ceci, couplé aux extensions qui nous serviront vraiment dans quelques temps (modem, disque dur, souris...), fait de l'avenir du jeu sur consoles un domaine passionnant. Nous avons la chance d'en être les principaux acteurs : profitons-en.



New Legends est un jeu de THQ d'ores et déjà prévu sur Xbox.



ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S

GAME BOY

ONSOLE GAME BOY POCKET ECRAN COULEUR .

BLEU, JAUNE, ROUGE, VERT, VIOLET, VIOLET TRANSPARENT)	499 F
CTION REPLAY PROFESSIONNEL INCLUS 2000 CODES POKEMON	229 F
ACK: ALIM + BATTERIE (CO OU PO)	69 F
ACK: ALIM + LOUPE + SACOCHE + LINK + BATTERIE (CO OU PO)	149 F
ACK: ALIM + MINI LIGHT + SAC + LINK + ADAPTATEUR ALUME-CIGARE (CO OU PO)	99 F
ABLE LINK (CO OU PO)	39 F
ARTE MEMOIRE	199 F
OUPE AVEC LUMIERE	39 F
INI LIGHT (CO OU PO)	39 F
MART COM (CO OU PO)	249 F

24 HEURES DU MANS+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	229 F
720° SKATE BOARDING (CO)	149 F
ALICE AU PAYS DES MERVEILLES (CO)	249 F
ALERTE AUX MARTIENS+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	229 F
ALERTE AUX MARTIENS 2 REVANCHE (CO)	229 F
ALLADIN (CO)	229 F
ARMY MEN (CO)	249 F
ASTERIX 3 +APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	229 F
ASTERIX ET OBELIX CONTRE CESAR (CO)	229 F
AUSTIN POWER 1 (CO)	199 F
AUSTIN POWER 2 (CO)	199 F
AZURE DERAMS (CO)	199 F
BATTLETANK (CO)	229 F
BREAK OUT (CO)	129 F
BUG'S ET LOLA +APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	199 F
BUG'S LIFE (CO)	199 F
CAESAR PALACE 2 (CO)	199 F
CASPER (CO)	199 F
CAT WOMAN (CO)	199 F
CENTIPEDE (CO)	129 F
COLLECTION VOL.2 à L'UNITE	229 F
DEFENDER+JOUST (CO)	169 F
DINOSAURE (CO)	229 F
DONALD (CO)	229 F
DONKEY KONG COUNTRY (CO)	249 F
DRIVER+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	229 F
DROP ZONE (CO)	149 F
F1 WORLD GRAND PRIX 2 (CO)	229 F
FOUS DU VOLANT+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	229 F
GAUNTLET LEGEND (CO)	199 F
GUY ROUX 2000 (CO)	229 F
HEROES OF MIGHT & MAGIC (CO)	229 F
ISS 2000 MILLENIUM (CO)	229 F
JEREMY McGRATHS CROSS 00	199 F
JOHN MADDEN 2000 (CO)	199 F
KLUSTAR (CO)	169 F
KNOCK OUT KINGS 2000 (CO)	229 F
LA BELLE LA BETE (CO)	229 F
LES RAZMOKETS+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	219 F
LOONEY TUNES+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	219 F
LUCKY LUKE+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	219 F
LUCKY LUKE TRAIN DESPERADOS (CO)	229 F
MAGICAL TETRIS (CO)	199 F
MARIO GOLF (CO)	199 F
MICKEY RACING (CO)	249 F
MICROMACHINES 1 ET 2 (CO)	199 F
MISSION DES SCHTROUMPFS (CO)	229 F
MTV SPORT (CO)	199 F
NASCAR 2000 (CO)	199 F
NHL 2000 (CO)	229 F
OBELIX+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	219 F
PERFECT DARK (CO)	249 F
POKEMON BLEU	229 F
POKEMON JAUNE	229 F
POKEMON PINBALL	249 F
POKEMON TRADING CARD (CO)	199 F
PUZZLE D (CO)	199 F
READY 2RUMBLE BOXING (CO)	199 F
ROLAND GARROS 2000 (CO)	169 F
ROUTE D'ELDORADO (CO)	229 F
SCHTROUMPFS+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	219 F
SPY HUNTER+MOON PATROL (CO)	169 F
STAR WARS RACER (CO)	199 F
TELEFOOT SOCCER (CO)	229 F
TIGER WOODS PGA 2000 (CO)	229 F
TITI ET GROS MINET+APPAREIL PHOTO JETABLE (CO)	199 F
TITI TOUR DU MONDE EN 80 CHATS (CO)	229 F
TITUS THE FOX (CO)	199 F
TONIC TROUBBLE (CO)	199 F
TRACK'N FIELD DECATHLON (CO)	229 F
TUROK RAGE WARS (CO)	199 F
V RALLY+APPAREIL JETABLE (CO)	229 F
WINNIE L'OURSON (CO)	229 F
WINTER GAMES(CO)	169 F
YANNICK NOAH TENNIS 2000 (CO)	229 F

NEW POKEMON

POKEMON PIKACHU	149 F
SACOCHE POKEMON POUR GAME BOY (G.M)	129 F
SACOCHE POKEMON POUR GAME BOY (M.M)	99 F
SACOCHE POKEMON POUR GAME BOY (P.M)	69 F
K7 VIDEO POKEMON VOL: 1 à 6 L'UNITE	99 F
DVD POKEMON VOL: 1 à 6 L'UNITE	199 F

LES JEUX DE CARTES POKEMON

LE STARTER (MINIMUM PAR 3) L'UNITE	75 F
LE DECKS (MINIMUN PAR 3) L'UNITE	75 F
LE BOOSTER (MINIMUM PAR 5) L'UNITE	25 F
LE BOOSTER JUNGLE (MINIMUM PAR 5) L'UNITE	25 F
LE STARTER JUNGLE (MINIMUM PAR 3) L'UNITE	75 F
CLASSEUR POKEMON (GRAND MODELE)	99 F
CLASSEUR POKEMON (PETIT MODELE)	69 F
ETUI + 60 POCHETTES PLASTIQUES	75 F
BOITE DE RANGEMENT	30 F

PELUCHES POKEMON

PELUCHE POKEMON	79 F
PELUCHE DE LUXE POKEMON	149 F
MINI PELUCHE POKEMON	79 F

MONTRES POKEMON

REF: 19256, REF: 19622	69 F
REF: 19679, REF: 19624, REF: 19955, REF: 19850	99 F
REF: 19623	89 F
REVEIL PIKACHU	99 F
PENDULE AVEC BALANCIERS POKEMON	199 F
HORLOGE POKEMON	149 F

AUTRE

PORTE-CLES LUMINEUX	59 F
PORTE-CLE PARLANT	69 F
TIRELIRE POKEMON	169 F
MONOPOLY POKEMON	449 F
YAHTZEE POKEMON	99 F
POKEMON COMBAT DE PIECES	79 F
POKEMON MAITRE DRESSEUR	299 F
SUPER BALLES REBONDISSANTES	25 F

CATALOGUE COMPLET SUR SIMPLE DEMANDE AU

TEL: 03.20.90.72.22 OU 03.20.90.72.32

FAX: 03.20.90.72.23

PC

AGE OF EMPIRE 2	349 F
AGE OF EMPIRE CONQUEROR ADD ON	279 F
C&C RED ALERT 2	369 F
CRIMSON SKIES	349 F
DEUS X	349 F
DIABLO 2	349 F
F1 MANAGER 2000	299 F
F1 WORLD GP SAISON 2000	299 F
FIFA 2001	299 F
JOHN MADDEN NFL 2001	299 F
LA LEGENDE DU PROPHETE ET DE L'ASSASSIN	329 F
L'ENTRAINEUR 00/01	329 F
LES SIMS	329 F
LES SIMS ADD ON	169 F
MIDTOWN MADNESS 2	299 F
NBA 2001	299 F
NHL 2001	299 F
RESIDENT EVIL NEMESIS	329 F
ROLLER COASTER GOLD EDITION	349 F
RUGBY 2001	299 F
STAR PEACE	269 F
STARTOPIA	329 F
SUDDEN STRIKE	349 F
THANDOR	329 F
TIGER PGA TOUR 2001	299 F
TOMBRAIDER 5	299 F

PROMO PC

BALDUR'S GATE WHITE	99 F
BALDUR'S GATE 2	369 F
BREAK OUT	99 F
FROGGER 2	199 F
GALADA	99 F
KOL 2000 CIVILISATION 2	99 F
KOL 2000 DELTA FORCE	99 F
KOL 2000 REBEL ASSAUT+DARK+XWING	99 F
KOL 2000 SAM+DOTT+OUTLAW	99 F
KOL 2000 SETTLERS 3	99 F
KOL 2000 SW EPISODE 1 RACER	99 F
KOL TIGNES SNOW WAVE	99 F
KOL X WING ALLIANCE	99 F
MAITRE OLYMPIA -2E	299 F
PACMAN	199 F
RAINBOW SIX GOLD PACK	149 F
RAINBOW SIX ROGUE SPEAR	199 F
RAINBOW SIX URBAN OPERATION	129 F
TLJ+DARK EARTH	199 F
TOUCHE COULE 2	199 F

2 JEUX ACHETES HORS PROMOS = LES FRAIS DE PORTS GRATUITS

LISTE SUR DEMANDE POUR SATURN, 3 DO, NEO GEO CD, NEO GEO POCKET, SUPER NINTENDO, MEGADRIVE, DVD.

NINTENDO 64

NEW NINTENDO 64 SERIE LIMITEE PIKACHU 799 F

NINTENDO 64 COULEUR

NINTENDO 64+F1 WORLD G.P

ACTION REPLAY PRO	399 F
FORCE PACK VIBREUR	99 F
VOLANT+PEDALIER	269 F
RALLONGE MANETTE	49 F
MANETTE	199 F
MEMORY CARD	49 F
MEMORY CARD 4X	129 F
MANETTE+FORCE PACK	149 F
GAME BOOSTER	349 F
EXTENSION DE MEMOIRE	19
TRANSFER PAK	12

JEUX NEUFS EUROPEENS

BATMAN RETURN OF THE JOKER	399 F
BLUES BROTHER 2000	369 F
BUST A MOVE 2	249 F
CASTLEVANIA 3D	299 F
CYBER TIGER	399 F
DAFFY DUCK	349 F
DIDDY KONG RACING	299 F
DONKEY KONG 64	299 F
DONALD	399 F
DUKE NUKEM ZERO HOUR	299 F
EARTHWORM JIM 3D	299 F
F1 RACING 99	399 F
F1 WORLD GRAND PRIX 2	299 F
F-ZERO X	299 F
HERCULES	369 F
JAMES BOND LE MONDE NE SUFFIT PAS	399 F
ISS 2000	399 F
JET FORCE GEMINI	399 F
KNOCK OUT KINGS 2000	369 F
LODE RUNNER	249 F
MARIO GOLF	399 F
MARIO PARTY 2	399 F
MARIO TENNIS	399 F
MICKEY'S SPEED WAY	499 F
MICRO MACHINE TURBO	249 F
NBA JAM 99	349 F
NBA JAM 2000	399 F
NBA PRO 2000 IN THE ZONE	399 F
POKEMON SNAP	449 F
POKEMON STADIUM +TRANSFER PAK	469 F
PERFECT DARK	399 F
RAZMOKETS A PARIS	399 F
RIDGE RACER 64	349 F
ROCKET	299 F
SOUTH PARK LUV SHACK	299 F
SUPER MARIO KART	249 F
TARZAN	349 F
TARZAN+MAGICAL TETRIS	399 F
TOM ET JERRY	39
TONIC TROUBLE	19
TRACK'N FIELD GAMES	39
TUROK 2	29
TUROK RAGE WARS	39
WCW MAYHEM	29
WETRIX	24
WWF ATITTUDE	29
WWF WARZONE	29
ZELDA	34
ZELDA MASK	49

PROMO N64

BEETLEMANIA RALLY	169 F
BOMBERMAN HEROES	199 F
CHOPPER ATTACK	99 F
DOOM	129 F
EXTREME G	149 F
EXTREME G2	199 F
F1 POLE POSITION	199 F
F1 WORLD G.P	249 F
FORSAKEN	199 F
GEX 64	99 F
GOEMON MYSTICAL NINJA	299 F
HOT WHEELS TURBO	299 F
MK MYTHOLOGIES	149 F
NBA LIVE 99	129 F
QUAKE	99 F
NHL BREAKWAY 99	199 F
ROBOTRON X	9
TETRISPHERE	19
V-RALLY 99	19

PLAYSTATION 2

AQUA AQUA WATRIX 2	299 F
COOL POOD	N.C.
DEAD OR ALIVE 2 : HARDCORE	N.C.
DISNEY'S DINOSAUR	N.C.
ETERNAL RING	N.C.
EVERGRACE	N.C.
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	N.C.
F1 WORLD GRAND PRIX	N.C.
F1 WORLD RACING CHAMPIONSHIP	N.C.
FANTAVISIO	399 F
FIFA 2001	449 F
GRADUIS 3&4	N.C.
H 30 SURFING	N.C.
ISS	429 F
JOHN MADDEN NFL 2001	449 F
KESSEN	N.C.
MIDNIGHT CLUB	399 F
NBA 2001	N.C.
NHL 2001	449 F
ORPHEN	399 F
PRO RC REVENGE	349 F
RAYMAN REVOLUTION	429 F
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	449 F
RIDGE RACER V	399 F
SILENT SCOPE 2	429 F
SMUGGLERS FUN	399 F
SSX SNOWBOARD SUPERCROSS	449 F
STREET FIGHTER Ex3	N.C.
STUNT GP	N.C.
SUMMONER	N.C.
SUPER BUST A MOVE	299 F
SWING AWAY GOLF	N.C.
TEKKEN TAG TOURNAMENT	399 F
THEME PARK WORLD	N.C.
TIMESPLITTERS	449 F
TO GEAR DAREDEVIL	N.C.
TRACK AND FIELD	429 F
TYPE S	N.C.
WILD WILD RACING	399 F
X SQUAD	N.C.

PLAYSTATION II + 1 MANETTE + 100 F DE BON D'ACHAT* 2990 FRS

*2 BONS D'ACHATS DE 50F NON CUMULABLE A VALOIR SUR UN ACHAT DE PLUS DE 500F (HORS CONSOLE)

MEUBLE DE RANGEMENT	199 F
CARTE MEMOIRE	299 F
MANETTE	199 F
VOLANT MC 2	499 F
TELECOMMANDE DVD	99 F
TELECOMMANDE UNIVERSELLE DVD (magnétoscope; télévision.)	199 F

ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S

PLAYSTATION

S ONE
100 F de bon d'achat
RECOMMANDER DES MAINTENANT 790 F
N CADEAU VOUS SERA OFFERT.
ons d'achat de 50 F non cumulable à valoir
achat de plus de 500 F (hors console))

VOLANT+PEDALIER MAD CATZ DUAL FORCE	269 F
VOLANT + PEDALIER MAD CATZ LICENCIE SONY	199 F
VOLANT + PEDALIER act labs + C.PSX	599 F
VOLANT + PEDALIER MC 2	499 F
SIEGE BACQUET	790 F
ACTION REPLAY PRO VF+K7	349 F
ACTION REPLAY PRO CDX VF+K7	349 F
MEUBLE DE RANGEMENT	79 F
TOUR RANGE CD COULEUR	49 F
2 MANETTES SANS FILS	199 F
2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS	349 F
ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	169 F
MANETTE TURBO	49 F
MANETTE DUAL SHOCK	199 F
MANETTE ANALOGIQUE	99 F
VIRTUAL SIMULATION PAD+VIBREUR	149 F
RALLONGE MANETTE	49 F
PACK DE VIBRATION	99 F
CARTE MEMOIRE 15 BLOCS	49 F
CARTE MEMOIRE 30 BLOCS	59 F
CARTE MEMOIRE 120 BLOCS	149 F
PACK 6 CARTE MEMOIRE+BOITE	149 F
PACK 3 CARTE MEMOIRE+BOITE	99 F
PRISE PERITEL RGB	49 F
V.G.A BOX	499 F
VIRTUAL GUN	249 F
CABLE DE LIAISON	99 F
GAME BOOSTER	399 F
COQUE PSX COULEUR (SERIE: 5000 A 9000)	99 F
SKATESTATION	499 F
MOTOBIKE	299 F
MEUBLE BOIS + TIROIR	169 F
VOLANT DOUBLE FORCE	199 F

JEUX NEUFS EUROPEENS

ACTION MAN	199 F
ALIEN RESSURECTION	369 F
BALLISTIC	99 F
BEACH VOLLEY CLUB	199 F
BEETMANIA+DJ CONTROLLER PAD	399 F
BLADE	299 F
BLOOD LINES	249 F
BRUNSWICK PRO BOWLING 2	299 F
BUGS BUNNY & TAZMANIA	299 F
CAESAR PALACE 2000	299 F
CAPCOM GENERATION	199 F
CHASE THE EXPRESS	299 F
COLIN McRAE RALLY 2	299 F
COOL BOARDERS 4	299 F
CRASH BASH	299 F
DE SANG FROID	349 F
DESTRUCTION DERBY RAW	299 F
DIE HARD TRILOGY 2	369 F
DINO CRISIS+RESIDENT EVIL 2	369 F
DINO CRISIS 2	369 F
DISNEY'S ALLADIN	299 F
DRIVER 2	299 F
ERGHEIZ	299 F
F1 CHAMPIONS HIP 2000EA	349 F
F1 WORLD GRAND PRIX	249 F
FIFA 2001	369 F
FIGHTING FORCE 2	359 F
GAUNTLET LEGEND	299 F
GRIND SESSION	299 F
GERRY LOPEZ SURF RIDERS2	199 F
GUNGAGE	199 F
HUGO 2	299 F
ISS PRO EVOLUTION	369 F
INFESTATION	219 F
JAMES BOND LE MONDE NE SUFFIT PAS	349 F
JOHN MADDEN 2001	349 F
JOJO'S BIZARRE ADVENTURE	269 F
KO KING 2001	349 F
KOUDELKA	299 F
LA PETITE SIRENE 2	299 F
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	249 F
LEGEND OF LEGAIA	199 F
LEGO ROCK RAIDERS	199 F
LEGO RACERS	199 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	299 F
LE MONDE DES BLEUS 2	299 F
LEGEND OF DRAGON	369 F
LNF 2000/01	299 F
LOUVRE: ULTIME MALEDICTION	299 F
MEDAL OF HONOR 2 RESISTANCE	369 F
MEDIEVIL 2	199 F
MOTO RACER WORLD TOUR	299 F
MIKE TYSON	299 F
MISS PAC MAN	299 F
MUMMY	299 F
NASCAR 2000	299 F
NBA 2001	369 F
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	369 F
NFL EXTREME	199 F
NHL 2001	349 F
NHL PRO 2000	369 F
NIGHTMARE CREATURE 2	299 F
PARASITE EVE 2	299 F
PARIS MARSEILLE RACING	199 F
POOL ACADEMY	219 F
PREMIER MANAGER 98	199 F
RAILROAD TYCOON 2	299 F
RAYMAN 2	299 F
RAZMOKETS A PARIS	299 F
READY TO RUMBLE 2	299 F
RESIDENT EVIL 3	369 F
REVOLT 2	299 F
ROADSTERS	199 F
ROCK THE RINK	369 F
RONIN BLADE	299 F
SAGA FRONTIER 2	369 F
SCHTROUMPFS RACING	299 F
SHADOW MAN	299 F
SPIN JAM	199 F
SPYRO3	299 F
STAR WARS DEMOLITION	299 F
STREET FIGHTER COLLECTION 2	269 F
STRIDER	299 F
SYDNEY 2000	329 F
SYPHON FILTER 2	299 F
TEAM BODDIES	299 F
TIGER PGA TOUR 2001	349 F
TINY TANK	299 F
TOCA WORLD TOURING CARS	299 F
TOMB RAIDER 1 + 2	249 F
TOMB RAIDER 4	249 F
TOMB RAIDER 5	299 F
TONY HAWK PRO SKATER 2	299 F
TOONESTEIN LE CHATEAU	299 F
TOSHIDEN 4	299 F
TRACK'N FIELD 2	369 F
UEFA 2000	369 F
URBAN CHAOS	369 F
VAMPIRE HUNTER D	369 F
VANISHING POINT	299 F
VICTORY BOXING 3	349 F
WAR OF THE WORLD	349 F
WCW BACK STAGE ASSAULT	349 F
WORLD MAGICAL RACING	349 F
WILD ARMS	249 F
WWF SMACK DOWN 2	299 F
X-MEN MUTANT ACADEMY	199 F

PROMO PSX

ARMORINES	169 F
ASTERIX	169 F
AZTEQUE	199 F
BATTLE SPORT	79 F
BEST OF ABE ODYSSE	99 F
CASTROL HONDA SUPERBIKE	99 F
C.C. ALERTE ROUGE	99 F
CENTIPEDE	169 F
COLIN McRAE RALLY	169 F
CROC 1 CLASSIC	99 F
COUPE DU MONDE 98	99 F
DIE HARD 1 CLASSIC	99 F
DINO CRISIS	169 F
ETERNEL EYES	199 F
FIFA 98	99 F
FIFA 99	169 F
FINAL FANTASY VII	149 F
FINAL FANTASY VIII	149 F
FORMULA ONE 97	149 F
FORMULA ONE 98	149 F
FORMULA ONE 99	149 F
FORSAKEN	99 F
G-POLICE	99 F
GRAN TURISMO	149 F
GRAN TURISMO 2	169 F
GRID RUN	99 F
HERCULE	149 F
IRON BLOOD	99 F
ISS PRO	149 F
JONAH LOMU RUGBY	199 F
LES 24 HEURES DU MANS	99 F
LES FOUS DU VOLANTS	169 F
LES SCHTROUMPFS	169 F
LUCKY LUCKE	169 F
MAGIC CARPET	99 F
MEDAL OF HONOR	169 F
MEDIEVIL	149 F
MICKEY	149 F
MONACO G.P 2	99 F
MOTO RACER	149 F
MOTO RACER 2	169 F
MULAN	99 F
MUPPET MONSTER ADVENTURE	199 F
NASCAR 99	99 F
NBA LIVE 99	129 F
NEED FOR SPEED 4	169 F
PITFALL 3D	99 F
POPULOUS A L'AUBE DE LA CREATION	99 F
RIDGE RACER 4	149 F
RESIDENT EVIL BUDGET	99 F
REVOLUTION X	79 F
ROCK'N ROLL RACING 2	99 F
SILENT HILL	169 F
SPEED FREAKS	99 F
SPYRO	149 F
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	169 F
STREET SKATER CLASSIC	99 F
TAIL CONCERTO	149 F
TARZAN	169 F
TOCA TOURING CAR 2	169 F
TOMB RAIDER 2 + MEMO + GUIDE	199 F
TOMB RAIDER CLASSIC	99 F
TOMORROW NEVER DIES	169 F
TOY STORY 2	169 F
TUNEL B1	99 F
ULTIMATE FIGHTING CHAMP	199 F
V-RALLY	99 F
V-RALLY 2	169 F

DREAMCAST

LE + 2 MANETTES + VMS 1699 F

ACTION REPLAY PRO CDX	349 F
CLAVIER	249 F
FORCE PACK MC	129 F
JOYSTICK ARCADE	399 F
GUN (MC)	249 F
MANETTE	199 F
MANETTE (MC)	179 F
RALLONGE MANETTE	89 F
VMS	199 F
VIBREUR	199 F
VOLANT	499 F
VOLANT MC 2	549 F

)ALMATIENS	379 F
EVOLUTION	299 F
Y MEN SARGES HEROES	379 F
3AI O	349 F
SAR PALACE 2000	379 F
ZY TAXI	379 F
) OR ALIVE 2	379 F
' FIGHTER	379 F
CRISIS	379 F
SAURE	379 F
EY MAGICAL RACING	379 F
HARDCORE REVOLUTION	379 F
EME SPORT	369 F
\CING CHAMPIONSHIP	379 F
ORLD GP 2	379 F
FERRARI 355 CHALLENGE	379 F
FIGHTING FORCE 2	299 F
GTA 2	379 F
HALF LIFE	379 F
HEROES 3	379 F
HOUSE OF THE DEAD 2	299 F
IGI	379 F
JET SET RADIO	379 F
JIMMY WHITES CUE BALL 2	299 F
JOJO'S BIZARRE ADVENTURE	299 F
KISS PSYCHO CIRCUS	379 F
LES 24 HEURES DU MANS	299 F
MAG FORCE RACING	379 F
MARVEL VS CAPCOM 2	379 F
MORTAL KOMBAT GOLD	299 F
MSR	379 F
MTV SPORT: SKATE BOARDING	349 F
NFL QUATERBACK 2000	379 F
NHL 2K	379 F
NIGHTMARE CREATURE 2	379 F
PHANTASY STAR ON LINE	379 F
POD 2	379 F
POWER STONE	299 F
QUAKE ARENA 3	379 F
RAILROAD TYCOON 2	379 F
RAYMAN 2	379 F
RE-VOLT	299 F
READY 2 RUMBLE ROUND	379 F
READY TO RUMBLE	349 F
RESIDENT EVIL 2	329 F
RESIDENT EVIL 3	379 F
RESIDENT EVIL CODE VERONICA	379 F
SAMBA DE AMIGO	379 F
SEGA GT	379 F
SF3 THIRD STRIKE	379 F
SHENMUE	379 F
SILENT SCOPE	379 F
SNK VS CAPCOM	379 F
SNOW CROSS RACING CHAMP	349 F
SOUL FIGHTER	299 F
SOUL REAVER	349 F
SPACE RACER	299 F
STAR LANCER	349 F
STAR WARS RACER	349 F
STREET FIGHTER ALPHA 3	349 F
STREET FIGHTER 3 W.IMPACT	379 F
SURF ROCKER RACER	349 F
SUPERCROSS 2000	379 F
SYDNEY 2000	379 F
TAXI 2	379 F
THE GRINCH	379 F
TIME STALKERS	379 F
TOKYO HIGHWAY CHAL 2	349 F
TOMB RAIDER 4	379 F
TOMB RAIDER 5 CHRONICLE	379 F
TONY HAWK 2 PRO SKATER	379 F
TOY STORY 2	379 F
UEFA DREAM SOCCER	379 F
UEFA STRIKER	299 F
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	379 F
VANISHING POINT	379 F
VIRTUA ATHLETE	379 F
VIRTUA STRIKER 2000	349 F
VIRTUA TENNIS	349 F
WILD METAL	299 F
WORLD WIDE SOCCER 2001	379 F
WORMS WORLD PARTY	379 F
WWF ROYAL RUMBLE	369 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3

PARIS

RIVOLI	01 40 27 88 44
VOLTAIRE	01 48 05 42 88

LILLE

BETHUNE	03 20 57 84 82
FAIDHERBE	03 20 55 67 43
VANNES	02 97 42 66 91

GAME'S

REGION PARISIENNE

PARL	01 39 55 19 20
CERGY 3	01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES	01 30 57 13 43

GAME'S

NORD

DOUAI	03 27 97 07 71
LILLE	03 20 13 92 92
VALENCIENNES	30 27 41 07 13

GAME'S

AUTRES

LENS	03 21 70 01 47
AMIENS	03 22 91 73 33
REIMS	03 26 88 24 20
MONTPELLIER	04 67 64 05 00
VAL THOIRY	04 50 20 86 06

)E COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Collissimo ou por Chronopost:65f (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)	
TOTAL A PAYER	

Je joue sur:
- ☐ PC
- ☐ PLAYSTATION
- ☐ NINTENDO 64
- ☐ SATURN
- ☐ DREAMCAST
- ☐ DVD
- ☐ GAME BOY

Nom :.. Prénom :..

N° Client(si déjà client):.............................. Age : .... Ans Téléphone :..

Adresse :..

....

Code Postal:.............. Ville:.. Signature:

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEUX
2F23/mn

paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: __ __/ __ __ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC

* CEE, DOM-TOM jeux 40f, consoles 90f. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO
PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

Bu$iness Pad

PAR GOLLUM
(jchieze@hfp.fr)

Le jeu vidéo : un business à part entière

Ça y est, la PlayStation 2 a réussi son débarquement aux Etats-Unis. Un véritable raz-de-marée qui ne devrait pas tarder à déferler chez nous. Toutefois, doit-on prendre Sony pour les maîtres du monde ludique ? Hum, non, loin s'en faut. Ainsi, même si Sega semble accuser le coup (sauf aux Etats-Unis, remarquez), la concurrence de Nintendo et Microsoft s'annonce aussi virulente que « nécessaire ». Ah tiens, Indrema aussi fait son cinéma. Ben voyons, c'est pas gagné...



Sega change la donne...

Lors d'une récente conférence, les dirigeants de Sega ont finalement confirmé une vieille rumeur : oui, désormais Sega va développer des jeux pour d'autres plates-formes ! Franchement, comment aurait-il pu en être autrement alors que les finances de la société sont au plus mal et qu'Isao Okawa, président du groupe, vient d'annoncer qu'il souffre d'un cancer à l'œsophage... Sur le papier, l'ambition de Sega est de passer de 4,2 % de parts de marché actuellement, à 25 %. Pour info, aujourd'hui c'est Nintendo qui domine les débats avec 19,6 % de parts de marché. Pour y parvenir, Sega va multiplier les projets sur PC et PDA (vous savez la tribu des Psion, Palm Pilot, etc.), mais probablement aussi sur des machines de jeux. Ainsi, bien qu'Isao Okawa refusa de révéler le nom des machines vers lesquelles Sega allait désormais se tourner, Shouichi Yamazaki (vice-président du groupe) laissa entendre qu'il était fort possible de retrouver des titres Sega sur Game Boy Color, voire sur PSone. Nous attendons de voir, mais pour un Shenmue Chapter II sur PlayStation 2, faut pas trop rêver non plus...

D.R.

Metal Gear Solid 2, plus tôt que prévu ?

Hum, je sais, l'accroche est bien fourbe, juste histoire de faire monter la pression, de vous donner envie de bondir en poussant des onomatopées non maîtrisées. Oui, je sais, là je fais inutilement durer le suspens, mais c'est aussi ça qui est bon. Rester dans l'inconnu, espérer, constituent des sentiments très excitants. Parfois plus intéressants finalement que la connaissance, abrupte, définitive. Enfin, ça y est, je sens que vous n'y tenez plus. Allez, je me lance : oui, certains d'entre vous pourront jouer à Metal Gear Solid 2 dans près de 3 mois. Non, il ne s'agira pas du jeu, mais juste d'une démo jouable glissée avec Zone of the Enders, l'autre production de Hideo Kojima qui sortira début février... au Japon ! En clair, ce n'est pas encore gagné, mais les fans absolus trouveront tout de même de quoi s'enflammer d'ici peu de temps.


D.R.

Indrema, viva la résistance !

Je ne sais pas si vous vous en souvenez, mais il y a quelques mois nous vous avions déjà présenté dans ces lignes, l'Indrema, console conçue autour du système d'exploitation Linux, censée apporter la révolution et tout et tout... Moui, moui, moui. Bon, autant dire que depuis plus personne n'en parle car rien n'a été vraiment montré. Et puis franchement, face aux fauves Sony, Microsoft, Nintendo et Sega, mouais, l'Indrema bah c'est pas gagné. Enfin quoi qu'il en soit, la veille du lancement de la PS2 aux States, hop, nous avons reçu un ch'tit mail présentant les 10 bonnes raisons de ne pas acheter la bête de Sony. A vous de voir...

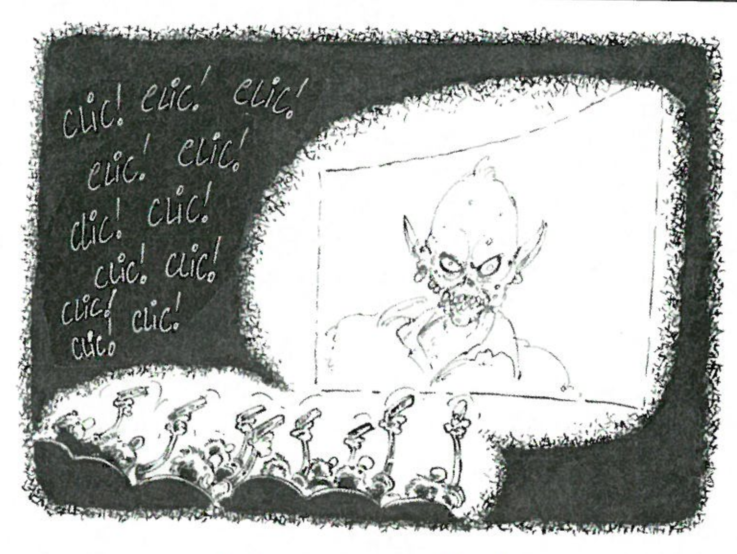
1. Le look de la PlayStation 2 semble avoir été dessiné par les créateurs de la série Max Headroom.
2. Des losers seront dans la file d'attente, devant une boutique durant deux jours, histoire de se rendre compte de ce qu'est un risque de pénurie créé artificiellement ! De plus, ils vont payer le prix fort puisqu'ils veulent tous le jouet le plus hype du moment ! Qui a parlé de pigeons ?
3. Il faut acheter Américain, mais la Xbox ne compte évidemment pas, puisque Bill Gates possède son propre Etat.
4. Même une console divine ne vaut pas les 300 $ que l'on vous réclame pour cette PS2. C'est du dépouillage déguisé.
5. De toute façon, un hacker parviendra à programmer un émulateur PS2 sur Indrema !
6. Nintendo est au niveau de la maternelle.
7. Au moment où vous achèterez la PS2, sa carte graphique sera déjà dépassée. Alors que celle de l'Indrema est up-gradable !
8. Quatre connecteurs manettes et un accès à Internet, l'Indrema a tout cela, pas la PS2. Allez, on sait bien que vous n'avez pas qu'un seul ami.
9. Si la Xbox parlait, elle dirait : « je suis Microsoft, toute résistance est inutile ! ». L'Indrema dirait : « nous sommes ouverts, vive la résistance ! ».
10. Mais la raison n°1 pour ne pas acheter une PS2 est que l'Indrema est une communauté de développeurs indépendants. « A nous les jeux les plus pervers ».

Nintendo et Konami main dans la main

Depuis près d'un mois, la rumeur sur un éventuel rapprochement entre Nintendo et Konami circulait. Eh bien désormais, la confirmation est tombée, les deux géants se sont officiellement associés pour donner naissance à une nouvelle société, baptisée Mobile 21. Objectif avoué : la conception de jeux multi-joueurs pour la Game Boy Advance et la GameCube. Une excellente initiative mais qu'il faudra tempérer pour nous autres occidentaux et ce pour deux raisons au moins. Primo, aurons-nous accès à de tels services ? Secundo, vous laisserez-vous tenter par les deux premiers titres, j'ai nommé Mail de Cute (bah euh, hop j'envoie des messages tout mimi) et Monster Battalion (un Pokémon-like a priori) ? Suup... eeer...



D.R.



Le top 10 PlayStation 2 made in U.S.A.

Comme cela avait été le cas pour la Nintendo 64, puis la Dreamcast, la semaine précédant le lancement officiel de la PlayStation 2 aux Etats-Unis, quelques jeux avaient été proposés à la vente. Résultat immédiat, au cours de cette semaine, la vente des jeux PS2 représentait déjà 11 % des ventes globales de software alors que la console n'existait pas encore réellement. Quoi qu'il en soit, et rien que pour vous, voici le top 10 des titres PS2 sur cette période. Un classement dominé par le sport et le foot ricain en tête, ce qui nous étonnera particulièrement de la part de nos cousins du nouveau monde...

1. Madden 2001 • 2. Tekken Tag Tournament • 3. SSX • 4. Armored Core 2 • 5. Smugglers Run • 6. Ridge Racer V • 7. Dynasty Warriors 2 • 8. Orphen • 9. Silent Scope • 10. Midnight Club

La Dreamcast et le monde

Alors que Sony vend des PlayStation 2 par wagons entiers, de son côté Sega Europe vient d'annoncer fièrement son premier million de Dreamcast écoulées sur le vieux continent, et ce après un an d'exploitation. Dans le même temps, c'est 2,5 millions de jeux qui auraient trouvé preneurs. Pas mal dirons-nous, mais inquiétant de constater que l'avance prise par Sega en un an, paraît des plus fragiles avant l'arrivée de la PS2. Au Japon, par exemple, la Dreamcast totaliserait moins de 2 millions de ventes tandis que la PS2 culminerait déjà à près de 4 millions ! Près de deux fois plus de machines vendues en deux fois moins de temps, flippant. Finalement, c'est paradoxalement aux Etats-Unis que Sega serait le mieux implanté avec environ 2,5 millions de Dreamcast. C'est loin d'être gagné pour Sega.

House of the Dead, le film ?

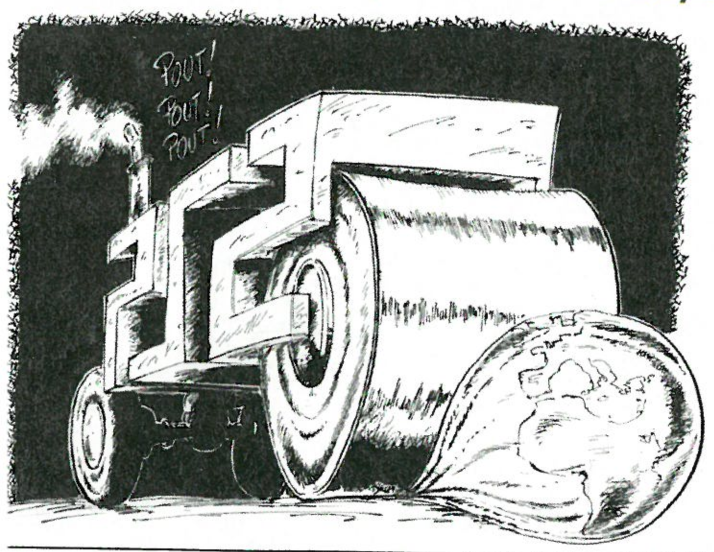
Au secours, mais que leur arrive-t-il ? En effet, après Mario, Mortal Kombat, Street Fighter, Tomb Raider et Resident Evil, le prochain film inspiré d'un jeu vidéo pourrait bien être tiré du shoot (ah ah, que d'humour) de Sega, House of the Dead. Ainsi, ce serait la boîte américaine Mindfire qui aurait récupéré les droits d'histoire pour nous faire un chef-d'œuvre du septième art, dans le genre huit clos romantique... Ben voyons. En tout cas, même si pour l'instant les détails sont rares, il flotte comme une odeur de portnawak au-dessus de ce projet. Mais bon, c'est très subjectif remarquez...

And the winner is...

Retrouvez chaque mois le top 5 des meilleures ventes japonaises et européennes toutes consoles confondues. A cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine de novembre et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois. Nos sources sont les magazines Weekly Famitsu (Japon), CTW (Europe) et l'organisme NPD Group (Etats-Unis).

TOP 5 JAPONAIS : 1. Dragon Quest VII (PS) • 2. Yugioh Duel Monsters III : Holy War God Advent (GBC) • 3. Gekkikukan Pro Base-ball (PS2) • 4. Dino Crisis 2 (PS) • 5. Moto GP (PS2) • **TOP 5 EUROPÉEN :** 1. FIFA 2001 (PS) • 2. MSR (DC) • 3. Tony Hawk's Pro Skater 2 (PS) • 4. Pokémon Yellow (GBC) • 5. Pokémon Pinball (GBC) • **TOP 5 ETATS-UNIS :** 1. Pokémon Silver & Gold (GBC) • 2. Tony Hawk's Pro Skater 2 (PS) • 3. Tony Hawk's Pro Skater (PS) • 4. Madden NFL 2001 (PS) • 5. Gran Turismo 2 (PS)

Comment se porte la PlayStation 2 ?



Bah pas trop mal, merci pour elle. En effet, après son carton aux Etats-Unis, les 500 000 machines disponibles étant parties en moins de 10 minutes (! ! !), l'activité PlayStation 2 a enregistré un chiffre d'affaire de près de 250 millions de dollars (soit environ 2 milliards de francs tout de même !) rien que pour le jeudi 26 octobre. Un record absolu balayant tous les lancements de blockbusters hollywoodiens (les gros films, quoi !). Dans le détail, on recense près de 1,3 millions de jeux vendus, soit un peu plus de deux par console. Dans le même registre, malgré la rapide pénurie de Memory Card 8MB, 1 million d'accessoires PS2 ont trouvé preneurs. Impressionnant. De l'autre côté du Pacifique, sur l'archipel nippon, le tableau est assez flatteur. En effet, depuis le 4 mars dernier, il faut compter avec plus de 3,52 millions de PlayStation 2 et plus de 8 millions de jeux vendus. C'est clair, ça va calmer la concurrence, Sega en tête qui continue à perdre des milliards chaque année. Triste constat tout de même, lorsqu'on sait que pour l'instant les meilleurs jeux se trouvent sur Dreamcast alors que la PlayStation 2 se contente d'accueillir les productions de secondes zones... Morale de l'histoire : pour l'instant difficile, voire impossible de lutter contre la puissance marketing de Sony.

Zique Pad

Suite et fin de notre spécial Zelda ce mois-ci avec deux albums aux couleurs musicales très variées. D'un côté, l'OSV de Majora's Mask, un score de grande qualité signé Kondo San comme d'hab', et de l'autre, des remixes de l'Ocarina of Time. Eh oui, je vous avais prévenu, Zique Pad fait dans l'éclectisme pour ce numéro de Noël. Tenez, d'ailleurs, histoire de fêter dignement cette fin d'année, et de millénaire (ne l'oublions pas celui-ci), il me fallait vous trouver un zoli cado tout bô... Ce dernier prendra les traits de deux superbes albums Shenmue, hop, rien que pour vous ! Après ça, si vous ne vous sentez pas gâtés, eh bien vous avez encore la possibilité de ressortir un bon vieux CD de Charlie Oleg. Quoi qu'il en soit, plus que jamais vous comprendrez bientôt que les meilleurs jeux vidéo ne se contentent pas de charmer vos yeux...

Par Gollum

The Legend of Zelda Majora's Mask

- **Référence :** PICA-2006 • **Compositeur :** Koji Kondo et Toru Minegishi
- **Durée :** Disque 1 : 60'31 (59 plages) • Disque 2 : 59'05 (53 plages)

Cela ne fait aucun doute. Si Majora's Mask possède une ambiance si captivante, il le doit beaucoup à sa bande-son en général, et plus particulièrement aux compositions du duo Kondo/Minegishi. Histoire parallèle à l'Ocarina of Time, Majora's Mask a repris de nombreux éléments du jeu précédent et il en va de même pour cette B.O. ... Vous retrouverez ainsi le très enjoué Zora's Domain, le nostalgique Lon Lon Ranch et quelques autres thèmes marquants. Toutefois, la plupart des mélodies ont été écrites pour l'occasion et les fans ne pourront que se réjouir, par exemple, du retour du thème principal des Zelda, oublié dans l'Ocarina of Time, mais ré-arrangé ici avec maestria. A l'image du jeu, les mélodies se révèlent cette fois-ci un peu plus sombres qu'à l'accoutumée. Bien évidemment, le ton d'ensemble reste assez naïf respectant ainsi l'esprit des Zelda, mais à l'instar de plages comme Astral Observatory, un sentiment de gaieté mêlé de crainte (traduit musicalement par des rythmes plus lents et des sonorités plus graves) reste toujours perceptible. A ce titre, par leur côté majestueux et l'instrumentation choisie, certains thèmes rappellent particulièrement le travail de Miklos Rozsa, sur Ben Hur. Les titres Clock Tower, puis Clock Town, déclinés en trois versions distinctes reprenant les trois jours de l'aventure, restent quant à eux assez symptomatiques de la direction qui a été prise par cet album. Assez enjoués au départ, s'accélérant par la suite, ils finissent carrément par sombrer dans des accords beaucoup plus lugubres. Dans ce registre, il ne faudrait surtout pas oublier Last Day, la mélodie annonciatrice de l'Apocalypse. Superbes nappes sonores montant crescendo, suivies d'accords au clavecin soulignant l'aspect imminent et stressant du moment... la solennité de l'instant est ici parfaitement retranscrite. En outre, vous remarquerez aussi que de nombreux thèmes s'imprègnent d'un style arabisant utilisant avec parcimonie des instruments aux sonorités proches de la cithare et des percussions très typées du Moyen-Orient. L'effet recherché semble vouloir introduire une vague impression de mystère avec des mélodies lancinantes. A ce titre, Southern Swamp et Majora's Theme démontrent la maîtrise du duo Kondo/Minegishi. Quant aux thèmes employés pour les donjons, ces derniers distillent plus des atmosphères musicales que de véritables musiques. Ainsi, des titres comme Cavern ou Woodfall Temple s'inspirent des environnements visités et les transforment en plusieurs mélodies (le clapotis des gouttes d'eau dans les cavernes, le souffle du vent, etc). Idéal pour l'ambiance, ainsi que pour inciter à la concentration dans le jeu. Finalement, il faudra aussi noter que la plupart des instruments synthétisés ont vu leur qualité s'affiner depuis l'Ocarina of Time. Ainsi, une attention toute particulière semble avoir été apportée aux percussions, mais surtout aux chœurs très présents au cours de l'album et judicieusement exploités comme dans Calliong the Four Giants ou Stone Tower Temple. Vous l'aurez donc compris, The Legend of Zelda Majora's Mask n'est pas seulement un jeu d'exception, c'est aussi un album d'une richesse des plus conséquentes.





Avis

Cette fois-ci Nintendo a bien prévu 2 CD bourrés à craquer afin d'accueillir dignement les 112 plages de cet album très classe. Alors, même si on reste assez loin de la qualité d'instruments live, les ingénieurs du son se sont bien débrouillés, tandis que le talent de Kondo et Minegishi assure l'essentiel. Un album alternant les passages naïfs et les envolées lyriques. Indispensable pour les fans de la série. Un peu moins pour les autres cependant.





LA MUSIQUE ADOUCIT LES MŒURS... LE PORTEFEUILLE AUSSI

Pour se procurer ces fameux albums, il existe diverses solutions. Soit vous visitez des boutiques telles que Tonkam ou Konci si vous êtes Parisien, soit vous croisez les doigts pour que votre revendeur importe ce type de CD si vous habitez en province. Sinon, un seul moyen bien pratique et efficace (on trouve absolument tout !) : le Net. Voici les meilleurs sites, bien évidemment sécurisés (tous testés sans problème) qui proposent ce type d'articles. Il est même possible d'effectuer des commandes particulières. La classe, en un mot. Selon les sites, les délais de livraison oscillent d'une semaine à un mois.

CD JAPAN
(http://www.cdjapan.co.jp)
GAME MUSIC ONLINE
(http://www.gamemusic.com)
ANIME NATION
(http://store.yahoo.com/freethought/index.html)
TOKYO POP
(http://www.tokyopop.com/tokyopop)
THE PLACE
(http://www.the-place.com)

NB

Noter la musique est un exercice complexe. Qui suis-je, moi, pour me permettre de définir quel album dispose de compositions de qualité, ou quel autre vous détruira les oreilles en deux secondes ? Bon j'avoue, dans ce dernier cas, il y a peu de chances pour que j'en parle, tout simplement parce que Zique Pad ne rassemblera que la crème des crèmes de la musique de jeux vidéo. Pourtant, parmi les chefs-d'œuvre que nous vous proposerons, certains d'entre vous devront effectuer des choix. On ne peut pas tout avoir, paraît-il. Chaque mois vous retrouverez donc des petites notes pour vous guider un peu mieux. Il s'agit plus d'appréciation. Tiens, un petit exemple, histoire que vous ne soyez pas perdu. Une note de huit étoiles correspond à un excellent album. Tandis qu'une note de dix « ZP » équivaut au chef-d'œuvre ultime, aussi bien au niveau de la composition que de l'orchestration. Il s'agit de l'œuvre qui vous transcendera pendant des siècles. Rappelez-vous : Zique Pad fait la part belle à la qualité et aux compositeurs de talent. Rien qu'à eux. Ouvrez bien vos oreilles !

The Legend of Zelda Ocarina of Time Re-Arranged Album

• **Référence** : TKCA-71824 • **Durée** : 51'51 (12 plages)
• **Compositeur** : DJ Moka

Avis

Zelda s'essaye à la dance-technoïsante avec ce Ocarina Of Time Re-Arranged. Un essai pas complètement convaincant mais qui contient néanmoins quelques pièces sympathiques. A réserver aux vrais mordus et rien qu'à eux.



Attention album extraterrestre ! En effet, en marge des traditionnels CD estampillés The Legend of Zelda, je vous ai dégoté Ocarina Of Time Re-Arranged Album… comprenez par là, un CD 100 % remixé. Exit Kondo, welcome DJ Moka. Rien que la présentation joue sur le registre psychédélique has-been à mort. Pourtant, même si on se dirige plutôt du côté de la techno, l'esprit Zelda reste intact et c'est bien ce qui rend cet album si particulier. En effet, contrairement à Parasite Eve Remix qui misait vraiment sur un gros son digne de la scène underground nipponne, Ocarina of Time Re-Arranged conserve l'esprit mignon tout plein, de l'original. Prenons par exemple Epona Song-Lon Ranch… sur un fond de musique country teinté de j-pop, vous retrouverez le chant initial mais cette fois-ci chaleureusement interprété en japonais par Shiratori Emiko. Ainsi, dans ce lot de zik-soupe (il faut bien le reconnaître) certaines plages parviennent néanmoins à surnager. A ce titre, Zelda's Theme est tout simplement magnifique. D'accord, vous le connaissez tous par cœur et ce n'est pas cette version qui a elle seule va vous faire adorer cet album, mais l'ajout des violons, d'un xylophone et de quelques sonorités électroniques apportent fraîcheur et candeur à cette remarquable mélodie. Perso, j'aime bien. Great Fairy's Foutain possède aussi quelques phrasés bien inspirés. C'est peut-être léger et super-innocent, mais lorsque vous avez déjà joué au jeu, vous ne pourrez être que touché. Si, si, je vous assure. Que dire alors de Hyrule Field Main Theme ? Mhum, eh bien que c'est un peu la cacophonie par épisode, mais que l'effet paraît voulu, donc… Non, plus sérieusement cette plage est, elle aussi, assez sympa surtout lorsque la trompette fait son apparition en fin de morceau. Dans le même registre, la version de Temple of Time s'avère elle aussi assez réussie. Chants grégoriens toujours aussi majestueux couplés à quelques variations de tonalité, certes rien d'inoubliable, mais les fans devraient néanmoins apprécier. Au final, Ocarina Re-Arranged propose donc 12 plages dont, soyons franc, une petite demi-douzaine valent vraiment le détour. Pour le reste, eh bien disons qu'il s'agit de dance pour pré-ado. N'allez pas croire que ce soit tout pourri, juste que DJ Moka aurait pu balancer des samples un peu plus musclés sans que cela n'eut gêné quiconque. Un album assez marginal donc, mais qui deviendra peut-être collector d'ici quelques années. Allez, qui sait…

Shenmue Orchestra Version

• **Référence** : POCX-1116 • **Durée** : 38'00 (8 plages)
• **Compositeur** : Toshiyuki Watanabe, Ryuji Iuchi, Tadahiro Nitta, Takenobu Mitsuyoshi, Tsuyoshi Yanagawa

Shenmue Original Sound Track

• **Référence** : TYCY-10034-5 • **Durée** : Disque 1 : 67'31 (20 plages) • Disque 2 : 59'1 (19 plages)
• **Compositeur** : Yozo Koshiro

Avis

Sans m'être encore imprégné de l'ambiance du jeu, je peux déjà avouer que les musiques de Shenmue appartiennent littéralemement aux plus belles jamais composées pour un jeu vidéo. Deux albums somptueux très forts, très touchants. Une excellente idée de cadeau pour Noël.





Yu Suzuki nous avait prévenu : Shenmue serait le plus beau jeu du monde. C'est un fait, mais au-delà de l'excellent graphisme, se dissimulent aussi deux splendides albums, l'un reprenant directement les musiques du jeu, l'autre est intégralement orchestral. Dès que vous aurez l'occasion d'entendre les premières mélodies, vous comprendrez pourquoi ces deux albums possèdent une force incroyable. Les thèmes lyriques s'enchaînent tandis que les émotions se bousculent. L'orchestre confère une beauté presque irréelle à certains titres grâce à la pureté du mariage entre instruments à vent, cordes et accords plaqués magistralement au piano. Maîtrisé du début à la fin, Shenmue Orchestra n'a rien à envier aux grandes B.O. de film, tant cet album parvient à mêler les genres sachant se faire successivement apaisant, mélancolique, enjoué, grandiloquent. Marqué par un style et une instrumentation très asiatique, il s'en dégage une véritable noblesse. Une belle réussite, qu'il est sincèrement très difficile de présenter avec de simples mots. On s'imprègne de Shenmue Orchestra, on ne se contente pas de l'écouter. Vraiment excellent, même si certains lui reprocheront de ne proposer « que » 38 petites minutes d'un plaisir musical intense…

L'Original Sound Track étonne quant à lui autant par l'élégance de ses compositions que par la qualité des instruments synthétisés. Composée par Yozo Koshiro, responsable du mythique Streets of Rage, la B.O. de Shenmue vous laissera un souvenir impérissable. A la lumière d'une telle prestation, il apparaît évident que la Dreamcast regorge de qualités assez incroyables. Quoi qu'il en soit, vous retrouverez donc de nombreux thèmes de l'Orchestra Version mais remaniés et souvent déclinés pour s'adapter à diverses situations. Les styles sont ici beaucoup plus variés incluant des phrasés classiques, ainsi que des approches beaucoup plus jazzy. La richesse ludique de Shenmue n'était donc qu'une composante de la qualité de ce titre, tant les musiques semblent accompagner, puis magnifier le déroulement de l'aventure. Parfois, il est préférable de se taire devant tant de beauté…







SCOREGAMES MULTIMEDIA

JEUX VIDEO, CONSOLES, PC CD-ROM, ACCESSOIRES, DVD...
NEUFS & OCCASIONS

Les Magasins seront ouverts les Dimanches 3, 10, 17 et 24 Décembre !

www.scoregames.com

- Boutique en Ligne sécurisée
- Toute l'actualité des Jeux Vidéo
- Côte argus de vos Jeux Vidéo
- Concours et Promotions en Ligne

La boutique en ligne, nouvelle génération !

LES NOUVEAUTES DU MOIS

Tekken Tag — réf : 28201

Ridge Racer 5 — réf : 28203

Track & Field — réf : 28326

Smuggler's Run — réf : 28350

ISS — réf : 28324

Driver 2 — réf : 28065

FIFA 2001 — réf : 27654

Medal Of Honor Resistance — réf : 27658

Crash Bash — réf : 27706

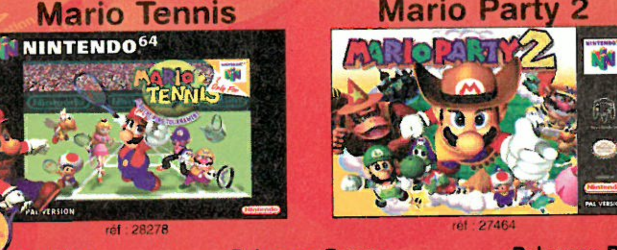
Shen Mue — réf : 27432

Quake III — réf : 27424

Jet Set Radio — réf : 27428

Ready 2 Rumble Box — réf : 27426

Zelda Majora's Mask — réf : 28274



Mario Tennis — réf : 28278

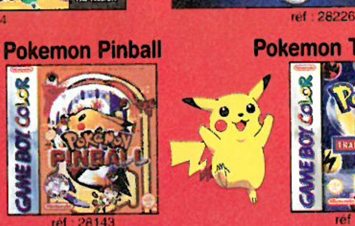
Mario Party 2 — réf : 27464

Demain ne meurt Jam — réf : 28226

Pokemon Jaune — réf : 26657

Pokemon Bleu — réf : 24432

Pokemon Rouge — réf : 24431



Pokemon Pinball — réf : 28143

Pokemon Trading — réf : 28276





NOUS VOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO, CONSOLES & ACCESSOIRES A VALOIR SUR UNE PlayStation®2



*voir modalités en magasin

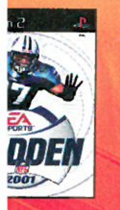


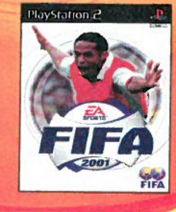
5F chacun les Jeux

Bons de réduction dans le Catalogue SCORE-GAMES remis en magasins





POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE À 150F LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS*

(Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépend de la disponibilité de ces derniers - * Cette offre ne concerne que la métropole)

MMANDEZ PAR TELEPHONE :
01 46 735 735

MANDEZ PAR MINITEL (2,21F/Mn) **:**
-15 SCOREGAMES

MMANDEZ PAR INTERNET :
ww.scoregames.com



VENTE PAR CORRESPONDANCE

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Ville : .... Pays : ....
Code Postal : .... Téléphone : ....
Code Client : .... E-Mail : ....
@

Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature :

Score-Games V
6- 12, rue Avaul
92245 MALAKOFF ced

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Colissimo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 60F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/Monaco/Corse (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

❑ Je règle par chèque
❑ Je règle par mandat
❑ Je règle par Carte Bancaire n° :

Expire le ..../.........
Signature :



Les temps sont durs... Les virus, microbes et autres pourfendeurs de santé invisibles semblent graviter avec insistance autour de nous, comme pour bien nous signifier que l'été était fini et qu'il fallait s'attendre à devoir batailler avec l'hiver, rude vieillard au regard glacé, perdu entre l'automne au regard vague et le printemps où tout n'est que renaissance. Un temps qui pousse à la mélancolie, pour le moins, lorsqu'on a la chance de ne pas tomber malade...

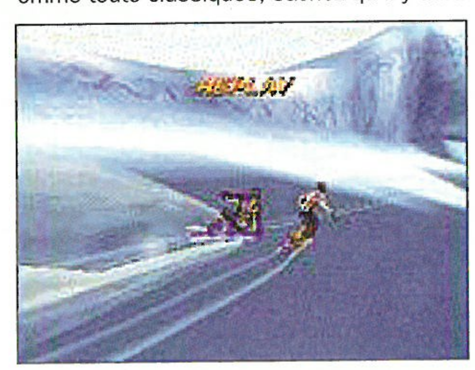
PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

PlayStation, PlayStation 2

Commençons par quelques chiffres, allez hop ! Les derniers en date concernant Sony font état d'un total de **3,52 millions de PS2 vendues au Japon** à la fin septembre, auxquelles s'ajoutent 8 millions de jeux distribués pour cette même machine. Du côté de la PS et de la PSone, les chiffres sont évidemment plus impressionnants avec un total cumulé de 75,92 millions de consoles mises sur le marché, ainsi que plus de 690 millions de jeux (!). Mis sur le marché ne signifie pas nécessairement que tout a été vendu mais tout de même, on reste admiratif devant des chiffres aussi « énormes ». Sur un rythme mensuel plus parlant, on peut dire qu'il s'écoule désormais environ 200 000 PS2 et 80 000 PSone par mois au Japon. Pas mal...

Selon PC Data, la vente de jeux PS2 aux Etats-Unis, lors de sa première semaine de lancement, a compté pour 11 % dans le total des ventes de jeux sur consoles. Derrière les intouchables Pokémon Silver et Gold sur Game Boy Color (sic), on trouve donc Madden NFL 2001, en 5ᵉ position, et Tekken Tag Tournament, à la 8ᵉ place. Gageons que chez nous le classement sera quelque peu différent...

L'hiver approchant, il semblerait que les simulations de glisse se multiplient (logique me direz-vous). C'est ainsi que Capcom nous propose « **Snowboard Heaven** », sur PS2, qui incluera huit personnages et quatre modes de jeu. Pour compléter ces révélations s omme toute classiques, sachez qu'il y aura



également des circuits hors-normes, vous faisant évoluer à la surface d'un lac gelé, dans les rues d'une ville ou à l'intérieur de vastes tunnels.

Restons dans les embruns glacés et le snowboard avec « **Happy Happy Boarder in Hokkaido** », d'Atlus, toujours sur PS2. Cette simulation se distingue surtout par ses possibilités inédites, comme la présence d'un mode Aventure « romantique » (les Japonais adorent ce genre de truc) ou encore la possibilité qui vous est offerte de prendre des photographies pendant le jeu, histoire de créer de véritables albums-photos. Reste à voir, à côté de ça, ce que la simulation elle-même vaut vraiment...



La frontière entre console et PC tend à se dissiper, on le savait... Il n'est donc pas étonnant de voir arriver sur PS2 « **Age of Empires II** », le célèbre jeu de stratégie de Microsoft (bah vi, Microsoft, la Xbox, tout ça...). C'est apparemment Konami qui s'occupe de l'adaptation et un mode de jeu online est d'ores et déjà prévu. Comme sur PC quoi...

Après avoir repoussé sa sortie plusieurs fois, SNK semble décidé à sortir « **Metal Slug X** » sur PlayStation fin janvier. Pour mémoire, rappelons que Metal Slug est un petit beat-them all super-marrant qui est déjà sorti en arcade et sur Neo-Geo. Un jeu pas extraordinaire mais au capital sympathique certain, alors voilà, j'en parle...

Séquence « grand n'importe quoi » avec « **Guitaro Man** », un jeu d'action musical de Koei sur PS2. Vous y incarnez un joueur de guitare qui voyage avec son chien, Puma. Votre guitare vous sert d'arme pour défier les ennemis qui croisent votre chemin et Puma



peut même, à certains moments, se transformer en ghetto blaster pour vous aider (un ghetto blaster, je le rappelle, est un gros poste de radio sur lequel on écoute de la musique bien fort). Là, fatalement, on ne peut pas dire qu'ils n'ont pas tenté d'être originaux, au moins...

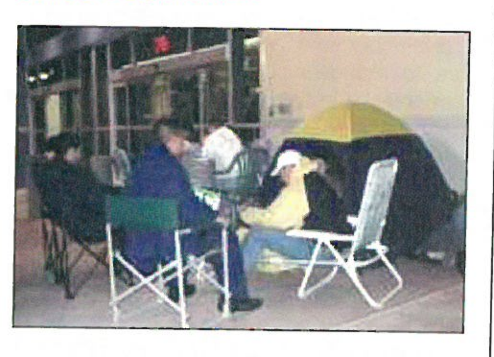
Curieux : une compagnie taiwanaise du nom d'Acer serait en train de mettre au point un **lecteur de DVD spécial**, capable de lire les jeux PlayStation et PC grâce à l'adjonction 1) d'un processeur RISC dédié cadencé à 300 Mhz et 2) d'un soft d'émulation (normal). Un lecteur de DVD nouvelle génération, dont on comprend toutefois assez mal le fonctionnement : faire tourner des jeux, c'est bien, mais comment faire pour brancher un clavier ou des paddles dessus ? On risque pourtant bien d'en avoir besoin. Bref, machine hybride ou info bidon ? L'avenir nous dira ce qu'il faut en retenir...

Quelques infos et photos supplémentaires concernant « **Seven : Lacemorse's Cavalryman Corps** », RPG de Namco prévu en fin d'année sur PS2. La trame du jeu se résume en quelques mots : il y a de cela bien longtemps, des démons menaçaient la Terre. Ils furent bannis par sept héros dotés d'armes prêtées par les dieux. La malédiction frappe à nouveau et c'est à vous, désormais, de trouver ces armes légendaires pour chasser le Mal qui rôde autour de vous. Vous incarnerez tour à tour les sept nouveaux héros de cette aventure, apprenti-chevalier, soldat... dont les destins, évidemment, s'entrecroisent. Côté réalisation, on remarquera surtout les graphismes très dessins animés et un nouveau système de combat, qui autorise

de multiples rotations afin de décider de l'alignement de vos personnages (ce qui influe sur leurs actions). Namco s'est souvent distingué, mais peu dans le domaine du RPG. On attend de voir ce que cela peut donner...

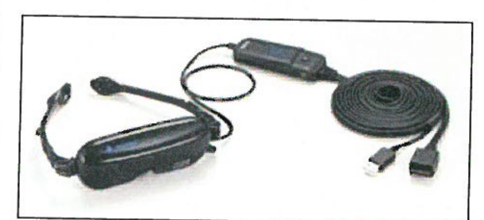


On pensait ne voir ce genre de scènes qu'au Japon, et pourtant, lors de la **sortie de la PS2 aux Etats-unis**, les foules se sont amassées et certains ont même passé la nuit devant leur magasin. La plupart des enseignes ont donc écoulé leurs stocks en un temps record, parfois en moins d'une heure ! A San Fransisco, les employés de Sony, grands seigneurs, offraient des T-shirts, des porte-clés et même parfois un petit truc à manger (!) aux gens qui attendaient dans la file d'attente des heures durant. Certains petits malins auront réussi à revendre leur PS2 au plus offrant, et d'autres n'ont pas hésité à débourser plusieurs milliers de dollars pour se procurer la machine de leurs rêves (on parle d'offres à 3 000 dollars, soit plus de 20 000 francs !). A croire qu'être riche et un peu bête autorise à faire abstraction du concept de patience...



Les jeux vidéo qui se sont le plus vendus entre mars et septembre 2000 au Japon sont désormais connus, et aux trois premières places on trouve devinez quoi ? Trois jeux PlayStation : 1) Dragon Quest VII (3 500 000 exemplaires vendus), Final Fantasy IX (2 630 000 ex.) et Super Robot Taisen Alpha (710 000 ex.). A la vue de ces titres, deux constats s'imposent : 1) le RPG reste le genre roi au pays du Soleil Levant, et 2) Greg a parfois des goûts assez sûrs (même si parfois on en doute, je plaisante), Super Robot Taisen étant un jeu qu'il a encensé envers et contre tous, étant manifestement sûr de son jugement. L'histoire l'aura finalement reconnu...

Olympus Optical devrait avoir commercialisé, à l'heure où vous lirez ces lignes, un appareil assez curieux du nom de « **Eye-Trek Model FMD-20P** » au Japon. Ce sont en fait des lunettes spéciales qui se branchent sur la PS2 et permettent de simuler la vision sur un écran de 52 pouces (c'est énorme !). Des écouteurs sont également intégrés. Cet appareil fait figure de gadget de luxe puisqu'il est tout de même proposé au prix de 50 000 yens, soit 3 500 francs. C'est plus cher que la console elle-même...



Bon, là je me fais un petit plaisir personnel en revenant 30 secondes sur le jeu PS « **Fist of the North Star** », développé par Bandai et que nous aurions dû tester ce mois-ci, si le jeu n'était pas en rupture de stock au Japon (malédiction !). Le titre reprend les 108 épisodes de la série télé (donc au secours le nombre de boss que vous devez être amené à rencontrer) et est divisé en huit stages. Question jouabilité, ça n'a pas l'air d'être du grand art éminemment subtil mais j'ai tout de même hâte de pouvoir m'y essayer le mois prochain. Voilà, c'était mon coup de cœur différé du moment...



3DO croit en la PS2 un peu, beaucoup... passionnément ! La célèbre compagnie américaine prévoit en effet de sortir au moins huit jeux sur cette machine l'année prochaine. Rien que ça. Parmi eux, on retrouve évidemment quantité de titres déjà connus. Voici la liste : **Army men Air Attack 2**, **Army men Sarge's Heroes 2**, **Heroes of Might and Magic**, **High Heat Baseball 2002**, **Portal Runner** (un jeu d'action-aventure en 3D, avec une jolie héroïne), **Warriors of Might and Magic**, **World Destruction League Thunder Tanks** (une simulation d'échecs très pointue, ok, je plaisante) et **World Destruction League War Jetz**. Une pléthore de titres, donc, mais on espère que quantité rimera ici avec qualité...

Tiens, voilà un petit jeu original qui vous met dans la peau d'un descendant de Sherlock Holmes (la tendance à vous camer en moins). « **Digital Holmes** » (Arc - PS2) est un titre que l'on définit comme étant un



Tactical Talk Strategy game. On peut traduire cela par euh... « jeu de stratégie avec discussions tactiques ». Le principe est amusant puisque vous passez votre temps à causer, mais les discussions sont vécues comme de véritables combats, avec des jauges de tension, mensonge, confiance en soi, etc. Evidemment, le jeu sera entièrement en japonais, donc les gens normaux comme vous et moi n'auront aucune chance de pouvoir s'y essayer. Je regarderai Greg, comme d'habitude...

Sony Music prévoit de sortir une série de DVD-vidéo assez particuliers sur PS2 : les « **Space Venus series** ». Ce seront en fait des concerts ou des clips enregistrés par des stars de la... musique japonaise, que vous pourrez revoir à loisir sur votre console. Le truc, c'est que les images ne sont pas enregistrées de façon conventionnelle, loin de là. Une batterie de plusieurs caméras numériques, savamment disposées (voir photo), permet d'enregistrer des séquences d'images de manière très originale. Au final, sur votre PS2, vous pouvez profiter de vues panoramiques en scrollant sur l'écran et pouvez même, dans une certaine mesure, effectuer des effets de rotations et de zooms. Cette technologie est en cours de « développement » et Sony pourrait bien l'étendre à d'autres domaines (des événements sportifs par exemple) si l'essai se révèle finalement réussi.



Ça y est, Activision a acquis les droits intellectuels de Tenchu, rachetant la franchise à Sony Music Entertainment. Une nouvelle qui s'accompagne d'une précision heureuse : **Tenchu 3** sur PS2 fait partie des projets d'Activision, à l'avenir, et son développement est officiellement annoncé ! Ça, pour une bonne nouvelle...



Net P@d Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

Dreamcast

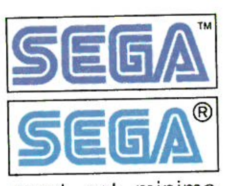


On vous a déjà parlé le mois dernier du **VMS à quadruple capacité**. Mais quelques nouvelles infos nous sont arrivées. Tout d'abord, l'ecran LCD est supprimé, ce qui signifie sûrement l'arrêt du développement des mini-jeux téléchargeables. Ensuite, la mémoire sera diffusée en quatre banques différentes. On passera de l'une à l'autre en appuyant sur un bouton inclus. Une LED indique sur quelle banque on se trouve. Enfin, il est intéressant de savoir que Sega a, tout comme Sony, des problèmes de production qui l'empêche de fabriquer la quantité désirée. Il va falloir qu'il se grouille, surtout que l'édition limitée de Phantasy Star Online est censée inclure un de ces VMS à l'effigie de Sonic...

La date française de la sortie de **Phantasy Star Online** est confirmée pour le 26 janvier 2001. Seulement un mois après le Japon, voilà une bonne nouvelle. Tous les joueurs de tous les pays connectés pourront s'affronter jusqu'à 4 simultanément dans ce RPG hyper-attendu de tous.

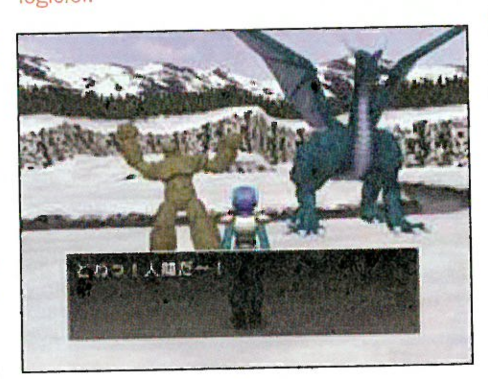


Encore un progrès dans le jeu en réseau ! Sega est prêt à mettre sur le marché **l'adaptateur Broadband pour la Dreamcast.** Les premiers exemplaires devraient arriver aux U.S.A. le 2 janvier pour un prix avoisinant les 400 francs. En fait, toute la structure est déjà en place mais, le constructeur préfère se concentrer sur les cinq prochains titres online qui devraient sortir avant la fin de l'année. Ainsi, le jour de la sortie de l'adaptateur, une dizaine de jeux seront jouables en réseau afin de vraiment profiter des joies du haut débit.



Nouvelle qui risque bien de changer votre quotidien. **Sega a officiellement changé de nom**. N'ayez pas peur, le changement est minime, voire risible. Sega Enterprises n'est plus, il faut à présent dire Sega Limited. J'imagine les heures de brainstorming qu'il y a dû avoir pour arriver à ce résultat. Et, qui dit nouveau nom dit aussi nouveau logo. Regardez-les bien et jouons au jeu des sept erreurs. Un indice : en fait, il n'y a qu'une seule différence. A vous de la trouver, mais surtout ne rigolez pas.

Depuis le 9 novembre, Sega a mis en vente un logiciel sur Dreamcast qui permet de créer ses propres jeux d'aventure en 3D, le **Dream Studio**. C'est simple comme bonjour, et on n'a nullement besoin d'une quelconque connaissance informatique pour cela. Tous ceux qui veulent se mettre dans la peau de Square seront ravis. Il y a même une option qui permet d'envoyer par mails ses créations à d'autres personnes utilisant le même logiciel.



Et hop, une **nouvelle version du Dream Passport** (plus communément appelé DreamKey en Europe). Ce logiciel, qui permet de se connecter à Internet via la Dreamcast, sort sous sa quatrième édition. Les fonctionnalités rajoutées sont la possibilité d'utiliser le modem sur un portable, l'autorisation d'échanges de données afin de permettre les achats en ligne, et enfin la possibilité d'imprimer les pages web visitées. Finalement, il n'y a rien de vital. En attendant, ça sort en début d'année prochaine au pays des Geishas et des gens qui prennent beaucoup de photos quand ils font du tourisme. Pour l'Europe... on peut toujours attendre.

Sega a sorti le 26 octobre au Japon, un nouveau jeu de réflexion en ligne, **Sega Tetris**. Plusieurs types de puzzle sont jouables. Dans l'un d'eux, on peut jouer à l'une de ces machines que l'on trouve dans les fêtes foraines et à travers laquelle on dirige un crochet qu'on laisse tomber sur un tas de peluches pour essayer d'en attraper une. En 20 ans, je n'ai jamais rien gagné dans ce type de jeu. C'est ma plus grande défaite ludique. Si vous aussi vous êtes dans ce cas, c'est peut-être le moyen de mettre fin à cette frustration.



Histoire de se mettre l'eau à la bouche, Sega va inclure une démo de **Sonic 2** avec **Phantasy Star Online**. Je rappelle que ce nouveau Sonic a l'air mortel. Donc pour ceux qui sont vraiment impatients, ils pourront se le procurer à partir du 21 décembre et ce, soit en allant directement au Japon, soit en l'achetant en import (mais dans les deux cas, ce sera très cher).

Suite aux **mauvais résultats de la Dreamcast**, Sega a décidé de développer sur d'autres plates-formes. Ainsi, il se pourrait qu'une extension pour PC, permettant de faire tourner les jeux DC, sorte d'ici 2001 ! On apprend aussi que Sega compte travailler sur les PDA et qu'il compte vendre des licences de leur technologie à d'autres entreprises pour diverses utilisations sur Internet. Certaines rumeurs parlent même d'une intention de développer sur PlayStation et Game Boy. Où va le monde... L'objectif final de cette manœuvre est de reprendre des parts de marché dans les ventes de jeu. Pour l'instant, Nintendo domine avec 19.6 % de PDM. Sega ne se retrouve qu'en quatrième position avec 4.2 % derrière Konami et SCEI. En lançant ce nouveau projet, Sega espère (re)devenir leader et ainsi atteindre la barre des 25 % de PDM.

Alors que le premier épisode pointe le bout de son nez chez nous, **des rumeurs concernant l'annulation de Shenmue 2 commençaient à circuler de manière insistante.** Fort heureusement pour nous, et le cœur de Julo, tout n'était que mensonges. Mieux encore, de nouvelles infos vont prochainement être révélées et un calendrier sera offert dans le magazine officiel japonais. Julo (prononcez Zulo) va enfin pouvoir respirer.

Xbox

Un jour, Microsoft va dominer la planète. Je ne rigole pas, tous les types qui bossent là-dedans sont pleins d'ambition, on se



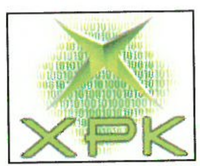
PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

demande où ils vont s'arrêter. Paul Gross, vice-président de la section mobile de Microsoft, a affirmé être intéressé par la création d'une **console de jeu portable, complémentaire à la Xbox**. Pour résumer, si la Xbox marche bien, Microsoft mettra en chantier le développement d'une portable que l'on pourra brancher sur la Xbox et avec laquelle on pourrait aller sur l'Internet du Web de la Toile. Pour cela, Paul Gross dit vouloir profiter de leurs expériences dans les PocketPC (des ordinateurs de poche) pour construire la machine ultime. Un jour, tout ce que l'on aura chez nous sera frappé du logo Microsoft, de la cafetière à la chasse d'eau, en passant par les frigos et les canapés, tout y passera.

Maintenant que la Xbox a récupéré l'exclusivité de **Munch's Oddysee**, Microsoft compte bien en faire sa « mascotte ». Ben oui, Nintendo a Mario, pour Sega c'est Sonic, il fallait bien que quelqu'un s'y colle pour la Xbox. Vu qu'ils font déjà partie du logo, soit ils sont bien partis pour devenir les représentants officiels de la console, soit c'est juste pour remuer le couteau dans la plaie de Sony, ce qui ne serait pas très fair-play, disons-le franchement les amis !



Afin d'attirer un maximum de jeunes talents encore cachés dans les jupons de leur mère, Microsoft va prochainement mettre à leur disposition un kit de développement light, le **XPK** (**Xbox Prototype Kit**), pour leur permettre de programmer une ébauche du projet qu'ils ont dans la tête. Le XPK est entièrement gratuit et si le travail est convaincant, le transfert vers le Kit de développement Pro semble être assez aisé. Evidemment, si Microsoft s'engage dans un tel projet, ce n'est pas par bonté d'âme, mais une manière intelligente de repérer les jeunes



créateurs avant tout le monde. En même temps, cela permet aussi de déceler des concepts de jeux originaux, ce qui ne serait vraiment pas un mal par ces temps de non-originalité ludique…

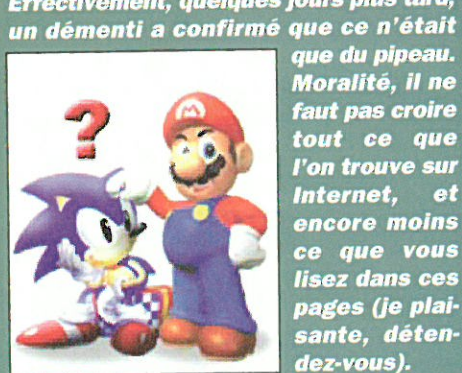
Rumeur : une info de Nikkei news fait état d'une possible signature entre Square et Microsoft pour le développement d'une version Xbox de Final Fantasy 11 (la version online de FF) qui devrait sortir simultanément avec les versions PS2 et PC. Si vous voulez mon avis à moi perso, c'est fort probable. Square a prouvé par le passé qu'il pouvait aller chez la concurrence sans aucun scrupule. Souvenez-vous, il y a quelques années, les FF étaient une exclusivité Nintendo. Enfin, en attendant, FF 10 ne sortira lui que sur Playstation 2.



Le premier numéro du **magazine Xbox** a révélé plusieurs titres de jeux qui pourraient bien faire partie du catalogue de la machine. Parmi eux, **Unreal Tournament 2**, **Max Payne** (deux titres directement issus du monde PC) ainsi que **Soul Calibur 2**. Si vous jouez un peu à « Où est Charlie ? », vous verrez que **Squall de Final Fantasy 8** fait partie de la couverture. Encore un indice sur la possible participation de Square dans l'aventure Xbox.

N64, GameCube

Une rumeur affirmant que Sega serait prêt à collaborer avec Nintendo pour développer des jeux ensemble, main dans la main, s'est propagée sur le Net comme une traînée de poudre. Vous imaginez comment tout le monde s'est excité (nous les premiers). Cela paraissait trop gros pour être vrai. Effectivement, quelques jours plus tard, un démenti a confirmé que ce n'était que du pipeau. Moralité, il ne faut pas croire tout ce que l'on trouve sur Internet, et encore moins ce que vous lisez dans ces pages (je plaisante, détendez-vous).



Ça commence à craindre de plus en plus pour le DD64. Après l'annulation du Zelda sur cette extension, Randnet DD vient d'annoncer qu'il arrêtait de fournir leurs services aux possesseurs. Randnet DD était le provider Internet pour le DD64. Bon, pour tout vous dire, je ne savais même pas que l'extension avait une quelconque utilité avec Internet. Mais en même temps, ça ne me manque pas trop vu que c'est fini. Décidément, le DD64 aura été un fabuleux bide pour Nintendo. Avec cette annonce, la mort de la machine est de plus en plus palpable. De toute façon, c'était prévisible, vu dans quelles conditions l'accessoire a été mis sur le marché, on pouvait se douter que ce périphérique était pratiquement mort-né. J'imagine que les possesseurs doivent être tous bien dégoûtés. Dommage pour eux, c'est comme ça, c'est la vie.

La sortie de la **GameCube** aura lieu en juillet 2001 au Japon. Pile-poil pour le début des vacances japonaises. Mais ce n'est pas uniquement pour cette raison que la date a été choisie. En fait, la Game Boy Advance sort en mars 2001 et tous les développeurs annoncent leur projet en automne. Caser le lancement de la machine entre ces deux moments semble être la meilleure décision pour que la bécane connaisse un lancement réussi.

Le **magazine Famitsu** a fait un sondage parmi les développeurs, les revendeurs ainsi que de simples acheteurs. Lisez les réponses qui suivent, vous allez voir, c'est assez surprenant. On apprend que finalement, les japonais ne sont pas si excités que ça par la GameCube.

Achèteriez-vous la GameCube ?
4 000 réponses
- Oui, le jour de sa sortie **6.6 %**
- Peut-être **50.4 %**
- Non **28.4 %**
- Je ne savais pas qu'elle existait **11.5 %**
- Sans opinion **3.1 %**

Selon vous, quelle console se vendra le mieux parmi les suivantes ?
78 développeurs
- GameCube **16.2 %**
- GB Advance **71.8 %**
- Xbox **4.0 %**
- Autre **4.0 %**

93 revendeurs
- GameCube **8.3 %**
- GB Advance **68.8 %**
- Xbox **11.9 %**
- Autre **11.0 %**

Que pensez-vous du nom et du look de la GameCube ?
4000 joueurs
- Cool **12.8 %**
- Merdique **18.3 %**
- Sans opinion **48.2 %**
- Autres : **9.4 %**


CAPCOM


Virgin
INTERACTIVE

NetP@d
Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

78 développeurs
- Cool **43.6 %**
- Merdique **14.1 %**
- Sans opinion **29.5 %**
- Autres **12.8 %**

93 détaillants
- Cool **22.5 %**
- Merdique **27.9 %**
- Sans opinion **37.6 %**
- Autres **12.0 %**

Quels développeurs voulez-vous trouver sur la console ?
- Square **10.0 %**
- Konami **5.5 %**
- Enix **4.1 %**
- Capcom **3.0 %**
- Namco **2.4 %**
- Autres **11.9 %**
- Sans opinion **63.1 %**

Pour quelles consoles développerez-vous lors des 3 prochaines années ?

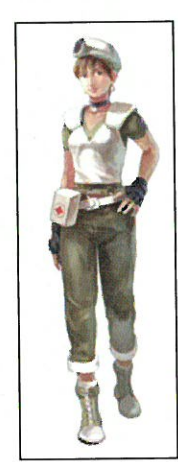
78 Développeurs
- PS2 **37.1 %**
- PSone **16.2 %**
- GBA **10.5 %**
- PC **10.5 %**
- Dreamcast **8.6 %**
- GB Color **5.7 %**
- WS Color **2.8 %**
- Xbox **2.8 %**
- GameCube **1.9 %**
- Autres **3.8 %**

Sur quelle console voulez-vous trouver les prochains Dragon Quest et Final Fantasy ?

4 000 joueurs
- PS2 **54.5 %**
- PSone **11.8 %**
- Dreamcast **7.1 %**
- GameCube **3.8 %**
- Xbox **1.7 %**
- Nintendo 64 **1.6 %**
- GB Advance **1.5 %**
- Wonder Swan **1.1 %**
- Autres **4.0 %**
- Sans opinion **13.2 %**

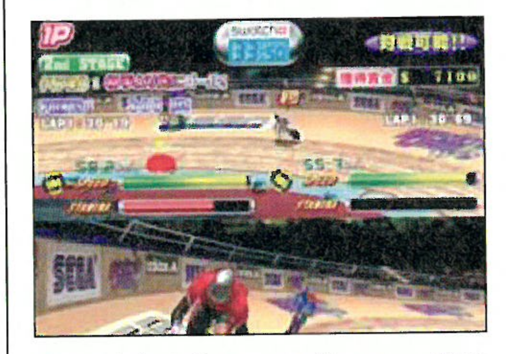
93 détaillants
- PS2 **80.6 %**
- PS **2.2 %**
- Dreamcast **1.1 %**
- GameCube **12.9 %**
- Xbox **10.8 %**
- GB Advance **2.2 %**
- Wonder Swan **1.1 %**
- Autres **10.8 %**

Portable, Arcade, Divers

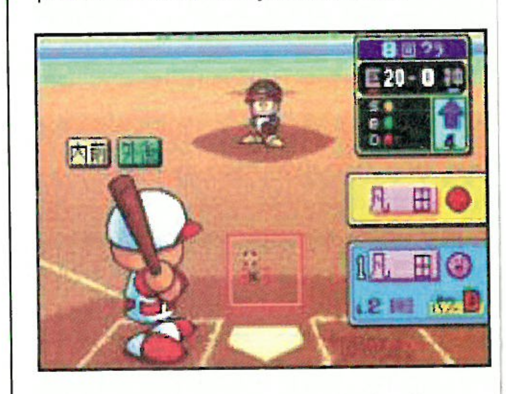


Chez Capcom c'est simple, soit ils sont très partageurs, soit ils aiment les thunes. Pour ne pas faire de discrimination, la firme a l'intention de donner dans le développement multi-plates-formes. Cela signifie que quelques-uns de leurs prochains jeux devraient sortir simultanément sur toutes les machines existantes, à savoir **Xbox, Dreamcast, PlayStation 2, GameCube et PC.** Effectivement, ils ratissent vraiment large. Le but de la manœuvre est (à part vendre beaucoup de jeux) de permettre des parties en réseau « inter-consoles ». Devinez quel nom est évoqué pour être le premier titre à bénéficier du multi-plates-formes... Resident Evil. Il semblerait que chez Capcom on soit déjà en train de réfléchir à un épisode jouable en réseau. J'avoue que cela serait plutôt cool. En attendant, cela confirme une autre chose, c'est que Capcom va définitivement développer sur Xbox. Par contre, en ce qui concerne **Resident Evil 0**, il ne sortira que sur GameCube. Ben oui, apparemment, le multi-plates-formes s'arrête là au moment où on signe une grosse exclusivité qui rapporte plein de sous.

Parlons d'un petit peu d'arcade avec la sortie prochaine de **Sport Jam**, un jeu... de sport comme vous pouvez vous en douter. L'originalité est que l'on peut choisir plusieurs types d'épreuves sportives. Mais attention, pas des épreuves du type Track'n'Field. On aura le choix entre du football, du tennis, du vélo, du basket, que du vrai sport d'homme. A noter aussi qu'il s'agit du premier jeu Naomi compatible avec le GD-Rom system. Bientôt sur Dreamcast !



Konami vient d'annoncer **Pawapuro Kum Pocket 3** sur Game Boy Advance. Je sais que ça a l'air pourri comme ça à première vue, mais sachez que cette série est une véritable institution au Japon et contrairement à ce qu'il en ressort, ce jeu de base-ball est hyper-complet. Pour certains, c'est même une référence. Ce n'est pas moi qui le dit, c'est Julo (prononcez Zulo). Si vous pensez qu'il raconte n'importe quoi, vous pouvez l'insulter ici : jhubert@hfp.fr



Hop, un screenshot du prochain **Gundam sur Wonderswan Color**. Ça s'appelle Mobile Suit Gundam, et comme d'hab' il va falloir casser du robot. C'est prévu pour le mois de décembre.



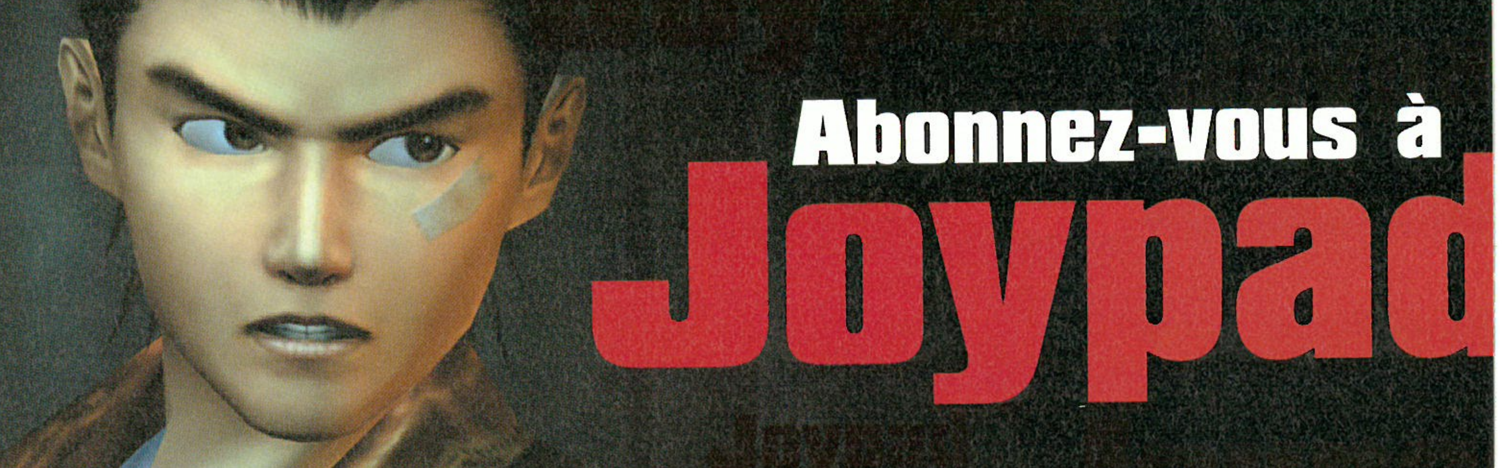
Durant le mois de novembre, Sega a tenu un salon privé dans lequel il exposait les dernières nouveautés de sa section arcade. Si la plupart des jeux ont déjà été vus au JAMMA Show, certaines productions ont fait leur première apparition. AM2 a présenté **F-355 Challenge 2 : International Course Edition**. Hélas, il n'y a aucune vraie nouveauté par rapport à la précédente version. Le système des trois écrans est toujours là. Seuls les circuits exclusifs à l'édition Dreamcast ont été rajoutés. En fait, la seule vraie nouveauté du salon venait de la présentation d'une démo de **Virtua Striker 3** sur Naomi 2. Le jeu présente cinq fois plus de polygones que la précédente version. On peut même apercevoir les petits détails sur le maillot. En deux mots, ça tue ! Sega espère pouvoir l'adapter sur Dreamcast malgré les capacités réduites de la console par rapport à la Naomi 2.





800 chevaux,
600 kilos,
et vous...
Evacuez votre stress.
Laissez-vous aller au volant
d'une monoplace de 800 chevaux !
Un mode Arcade pour mettre vos réflexes à rude épreuve.
Deux niveaux de simulation pour tirer la quintessence de votre machine.
Un mode "Ghost™" pour vous mesurer au monde entier...
17 circuits internationaux.
De nombreux paramètres et des conditions évolutives à gérer.
Passes d'armes intenses et rebondissements assurés.
WARM UP!
800 chevaux, 600 kilos et vous ...
PAL
PlayStation
Lankhor
MICROÏDS
www.microids.com





1 an (11 n^os) = 279 F
au lieu de ~~385 F~~
soit 27 % de réduction

Shenmue © Sega

B U L L E T I N   D ' A B O N N E M E N T

DPS

À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Joypad service abonnements - BP 2 - 59718 LILLE CEDEX 9

❑ **Oui, je m'abonne 1 an (11n^os) à Joypad au prix de 279 F seulement au lieu de ~~385~~**
soit 106 F d'économie !

NOM ______________________

PRENOM ______________________

ADRESSE ______________________

____

CODE POSTAL |_|_|_|_|_| VILLE ______________________ VILLE

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

❑ Chèque bancaire ❑ Mandat-lettre

❑ Carte bancaire n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

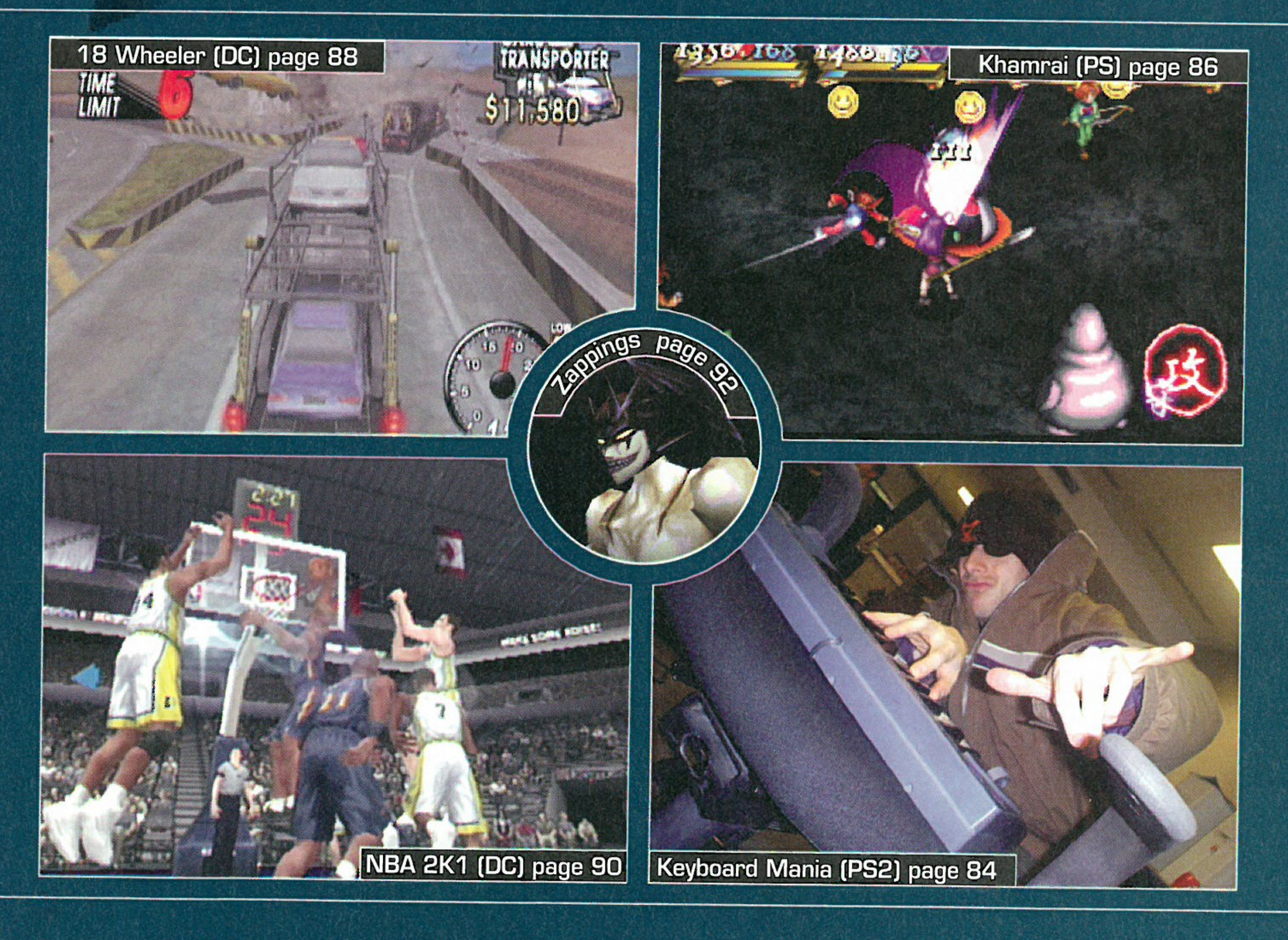
Expire le |_|_| |_|_|

Date et Signature obligatoires :

Offre valable jusqu'au 31/03/2001 et réservée à la France métropolitaine. *Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Abonnement Belgique : JOYPAD, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11n^os) : 2300 FB. N° bancaire : 210.0981122-19.
Conformément à la Loi informatique et liberté du 6 janvier 1978 (article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑.

Toutes **les** sorties japonaises **et** **américaines**

Beuuh ! L'actualité nipponne est à l'image des previews. En clair, ce ne sont pas les sorties japonaises qui lapideront vos étrennes cette année. Dans le genre misérable, on bat un petit record ! Eldorado Gate, Khamrai, 18 Wheeler, quatre pages bien remplies de zapping. Que des productions de seconde zone. Une exception toutefois, mais elle nous vient des zétazunis : il s'agit de NBA 2K1, la bombe de Sega Sports. Encore une simulation de basket, ce n'est pas très original tout ça, mais nom de dieu de nom de dieu quel jeu ! Sinon, la rédac' s'est tapée un bon délire sur Keyboard Mania, zieutez les screenshots du test, ça devrait vous faire marrer ! On a carrément failli crever de rire en prenant les tofs ! Arf ! Arf !



18 Wheeler (DC) page 88
Khamrai (PS) page 86
Zappings page 92
NBA 2K1 (DC) page 90
Keyboard Mania (PS2) page 84



Pour sauvegarder, on va tout simplement dans une bonne aubeeerge !

Eldorado Gate Vol. 1

Capcom se lance dans le RPG bimestriel avec Eldorado Gate, un principe amusant de jeu à suivre, dont les nouvelles parties sortiront régulièrement dans toutes les bonnes boutiques.

Chaque arme est d'une certaine nature élémentaire comme le feu ou la glace, et bien entendu chaque ennemi y est plus ou moins sensible. Pour être super-fort, il faudra donc mixer les armes chez le forgeron. Attention, certains mélanges sont catastrophiques.



Les sorts donnent comme toujours des petites joyeusetés graphiques.

Des graphismes 2D austères mais agréables.

On commence le jeu avec un gros balourd, genre chinois fourbe et mystérieux des films des années 30, qui nous annonce que dans ce monde, il y a douze personnes qui vont permettre de changer le destin. Bon, on se dit quand même que ce n'est qu'un jeu vidéo, qu'on peut faire confiance à ce brave gars… et on signe des deux mains. On commence donc par se retrouver dans la peau du gros Gomez. Bagarreur, il a une dette envers une jeune fille qui a donné toutes ses économies pour l'empêcher d'être condamné à mort… A un autre lieu, Kanan, une jeune fille affamée et condamnée à mort pour avoir volé un morceau de pain, se voit proposer un masque qui lui donnera le pouvoir de s'en sortir. Elle gagne en puissance, mais ne peut plus enlever le masque, et devient tour à tour aveugle, sourde, muette… On finit avec Radia la voleuse, qui a la bonne surprise de retomber sur son père qui pourtant avait été exécuté il y a dix ans. Elle enquête…

NON, CE N'EST PAS TELERAMA !

Bon je sais, ça fait un peu résumé de film, mais c'est pourtant l'histoire, ou plutôt les trois petites histoires que va vous proposer Eldorado Gate. Vendu deux fois moins cher qu'un jeu classique (au Japon en tout cas), Eldorado Gate se termine donc très vite. Il comprend trois scénarios qui vous feront entre deux et quatre heures chacun, ce qui nous fait globalement une bonne dizaine d'heures de jeu. Bien entendu, la réalisation, elle aussi, est assez légère, RPG bimestriel oblige. Les graphismes, sans être les plus fouillés du monde, sont sympas et rappellent assez la série des Breath Of Fire avec leurs couleurs pastel. Pour les combats, par contre, c'est la honte, on se croirait dans Phantasy Star 3, testé je vous le rappelle dans Joypad n°1 ! Bon, ben on s'y fait vite il est vrai, d'autant plus que le jeu rattrape finalement le côté léger des graphismes grâce à des scénarios dramatiques à souhait et des personnages souvent originaux. Bien entendu, il faudra avoir terminé ce premier volet pour pouvoir espérer jouer au second, qui sortira début décembre prochain. On notera aussi, au niveau technique, qu'une fois un scénario terminé avec un perso, ce dernier se retrouve dans un coin entre deux dimensions, à la manière de Chrono Trigger, où il attend gentiment que les autres s'y ramènent. Parfois, ils pourront venir en aide au héros du scénario en cours. Mais le gros avantage de ce système, c'est que l'on peut stocker plein d'objets et de la magie pour les transvaser d'un perso à l'autre. Et ce système, le joueur va commencer à l'apprécier lorsqu'il saura que le jeu ne propose aucune XP et que le héros ne gagnera en puissance qu'avec l'aide des objets. Un investissement à long terme, qui vaut le coup d'être fait rien que pour encourager la démarche. Enfin, ça c'est mon avis personnel. C'est vrai, j'aime bien me la jouer avant-gardiste des fois…

Gre

Eldorado Gate Vol. 1

Editeur	Capcom
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	RPG bimestriel
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	oui (16+2 blocs)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Illimités
Spécial	À suivre !
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Indispensable





Le Monde des Bleus 2. Le jeu officiel de l'Équipe de France.







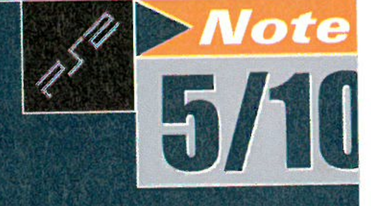






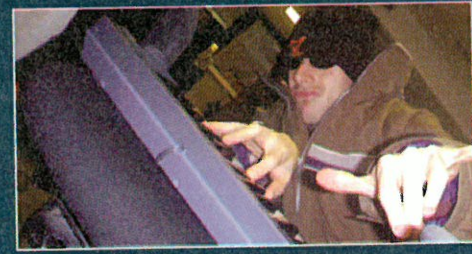
www.playstation.tm.fr





Keyboard Mania

Guitare, danse, batterie, et maintenant piano. Konami fait désormais tout et n'importe quoi, du moment que l'on peut en faire un accessoire musical débile sur PS2 ! Musique, Maestro !



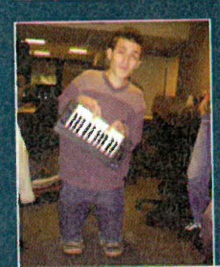
Parmi les 24 morceaux que propose Keyboard Mania, on retrouve de la techno très Bontempi pour les Willow du clavier...



...du rock bien metal pour les graisseux comme Kendy...



...de la variété pour les bienheureux comme Greg Montagné...



...et même du jazz-rock pour Julocciani !



Une gamme difficile à jouer parfaitement, sans connaître toutes les touches du clavier.



Il est possible de régler la taille du clavier à l'écran, un détail très appréciable.

Que l'on s'appelle Petrucciani, Mozart ou Glen Gould, le piano est un instrument de génie. Pour Julo, Kendy ou moi, c'est un truc super-compliqué avec trop de touches que seuls Fishbone ou Lætitia (une nouvelle correctrice) peuvent maîtriser grâce à leur amour de la musique. A nous, donc, pauvres fans de jeux vidéo, d'apprendre grâce à Konami comment être sociables afin de pouvoir jouer du piano aux parents de notre fiancée, installé dans le salon de ces derniers, après un petit dîner très officiel arrosé au calva (la vision d'horreur). Enfin, ça c'est en théorie. En pratique le jeu ne se révèle être qu'un simple Beat Mania-like, mais qui se joue avec un pad en forme de synthé. Cela signifie donc que nous avons à faire face à un jeu de musique doté de 24 boutons !!! Ou plutôt de 24 touches, profanes que nous sommes.

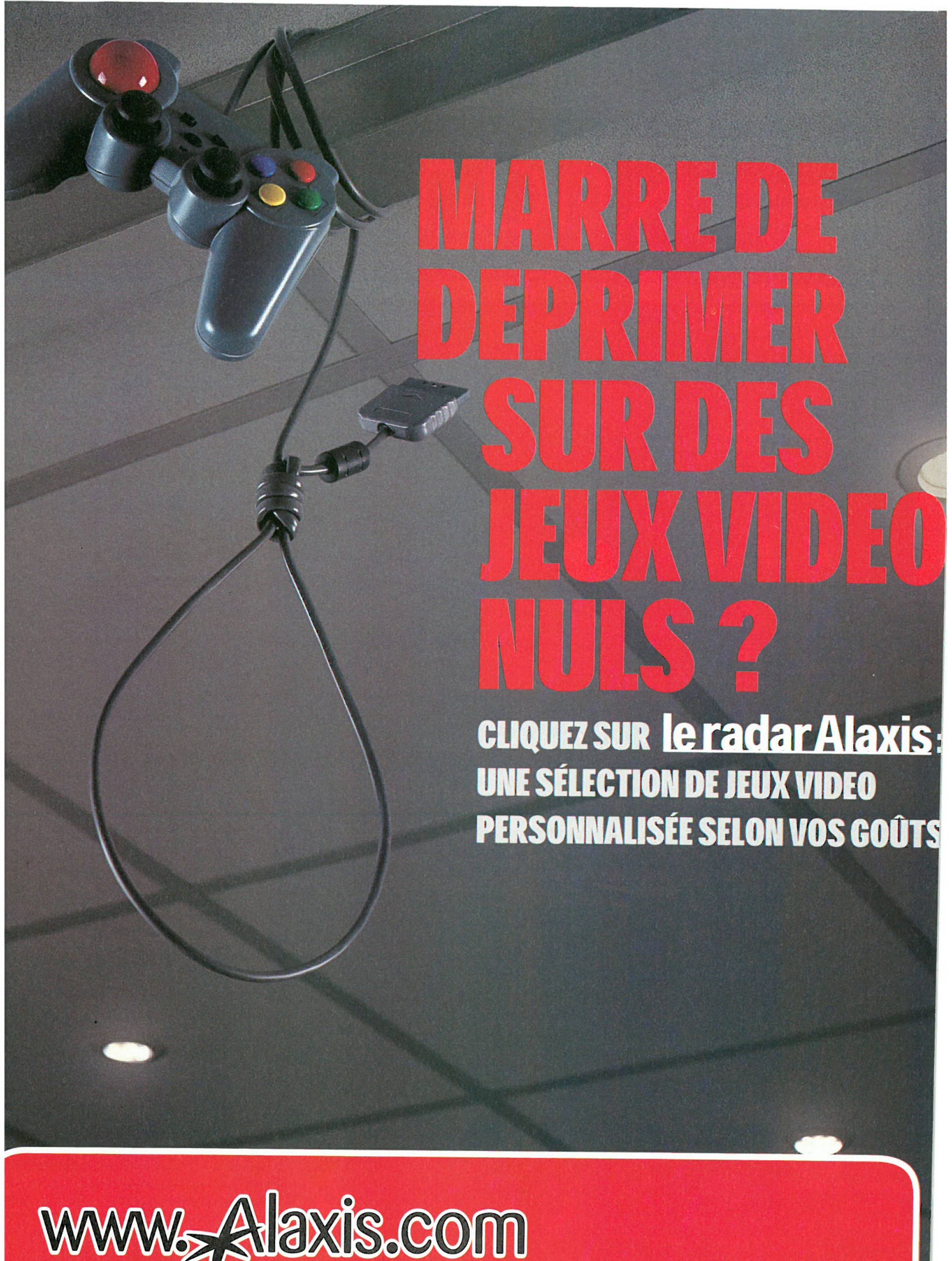
DIFFICULTÉ INSURMONTABLE

Ouille ! Même en ultra-easy, difficile de gagner avec des morceaux d'une difficulté supérieure à 3 Smileys (oui, ici on compte en Smileys) étant donné la délicatesse de l'épreuve. On pourrait donc croire qu'il suffit d'avoir sa licence de piano (ou un truc dans le genre) pour finir le jeu super-facilement. Mais non, même pas ! Nous voilà parti chercher de l'aide auprès de Fishbone de Joystick, grand compositeur de la Balunga entre autre, même si cela n'a servi qu'à le ridiculiser... Haaaaan ! En effet, il faut taper sur chaque touche, au moment où un petit bâton tombe sur l'une d'elles, et représenté au bas de l'écran, mais vu que l'on n'a pas l'habitude de se repérer par rapport à un clavier de vrai piano, c'est plutôt peine perdue ! Nous voilà donc à tenter de jouer à tâtons sur un clavier qui nous est donc complètement inconnu, et pour cause. Une seule solution dans ce cas : l
par cœur. Idéal pour se la jouer devant le
potes, mais extrêmement chiant en vra
puisque contrairement à des paroles d
chansons pour Dream Audition, apprendr
les patterns de Keyboard Mania ne sert qu'
Keyboard Mania. Et vu que tout se fait a
visuel, inutile de tenter de jouer à l'oreill
l'impro n'est pas ici de mise. Gilbe
Montagné et Ray Charles vont être degs. E
définitive, soit on essaye de s'y mettre et
ne faudra pas compter terminer les char
sons les plus dures avant une semaine, so
on abandonne et on attend sagement Samb
De Amigo en France, prévu pour la m
décembre. Une idée rigolote mais un je
beaucoup trop dur...

Gre

Keyboard **Mania**

Editeur	Konami
Dispo. Europe	Nul ne le sait...
Genre	Pianossimo
Nbre de joueurs	1 à 2
Sauvegardes	Ouaip (70 KB)
Niveaux de difficulté	5
Difficulté	UuuuUuUuUltra dur !
Continues	Illimités
Spécial	Utilise le clavier Keyboard Mania
Existe sur	Arcade
Compréhension de la langue	Inutile


MARRE DE DEPRIMER SUR DES JEUX VIDEO NULS ?
CLIQUEZ SUR le radar Alaxis :
UNE SÉLECTION DE JEUX VIDEO
PERSONNALISÉE SELON VOS GOÛTS
www.Alaxis.com
PLUS JAMAIS SEUL AVANT DE CHOISIR



Khamrai

Cela faisait un bon bout de temps que l'on attendait ce titre, conçu et réalisé par les créateurs de Xenogears, passés pour le coup chez Namco. Ça n'en valait pas la peine, finalement...

La volonté des personnages est grandement affectée à la fin de chaque combat, selon votre comportement.



Grâce au graphique Mind, on peut se rendre compte de la manière dont va évoluer le personnage, et simuler ses degrés d'évolution selon ses humeurs.





Le petit cœur vert désigne une déception. A la fin du combat, cette déception se retranscrira dans l'alignement du personnage, et aura une influence sur son caractère.



Khamrai est assez décevant, et je me devais de vous le dire... Conçu par l'équipe qui nous avait déjà offert Xenogears publié chez Square il y a deux ans, ce nouveau jeu en garde les bons cotés, mais en crée plein d'autres, assez mauvais. Et c'est bien dommage, car les personnages dessinés par Aruhiko Mikimoto (Macross, Gunbuster, etc.) ont beaucoup de charisme, et l'on s'y attache assez facilement grâce au fameux système Will et Mind, qui en fait représente le principal intérêt du jeu. Avec un déroulement assez chaotique, le joueur dirige à la fois deux personnages aux destins parallèles : l'humain Kagato et le dieu Fushinomiko. Dans un monde médiéval aux accents asiatiques, composé de cinq continents, les deux jeunes gens ne vont pas arrêter de se croiser ou de se rater dans des lieux communs à leur voyage, alors que leurs quêtes, elles, seront différentes. On incarne donc l'un et l'autre à tour de rôle, et c'est là que les ennuis commencent...

Le système des combats vous permet juste d'orienter les actions de vos personnages, sauf en cas d'utilisation de sorts ou d'objets.



UN BAZAR BIEN CHARISMATIQUE

Passer d'un personnage à l'autre n'a en soi rien de déplorable dans un jeu, surtout de rôles, mais dans le style Khamrai, c'est assez frustrant, et cela découpe le titre de manière à allonger la sauce artificiellement. Kagato est dans son village, il parle à tout le monde, il sort et hop, on est dans la peau de Fushinomiko ! Ce dernier chasse les monstres pour permettre aux humains de vivre en paix. On se balade, on fait 5 combats, et hop on repasse à Kagato. Bien entendu, tout est scripté, mais pas toujours idéalement. Au niveau de la réalisation aussi le bât blesse. Les graphismes n'ont pas évolué depuis deux ans, date où le jeu a été mis en chantier, et les combats aussi sont assez décevants, offrant de sacrés ralentissements lorsque trop d'ennemis viennent vous latter. Et, si on veut améliorer tout ça, il arrive que le jeu plante en le faisant tourner sur une PS2. Immobilisme du personnage, disparition des textures, etc... Pour ce qui est des points ultra-positifs, on a droit non seulement à des combats dynamiques et originaux, mais surtout à un système d'évolution des personnages. Selon votre comportement pendant le jeu, ils évolueront différemment. Par exemple, s'ils vous font confiance ils gagneront en défense, alors que s'ils sont égoïstes, il gagneront en force mais risquent de se barrer lors d'un combat un peu dur. Le jeu consistera donc à faire fluctuer votre popularité pour obtenir les meilleurs persos possibles. Sympa, mais pas super-tuant, quoi. On attendra plutôt du même éditeur, Tales Of Eternia, en test dans notre prochain numéro.

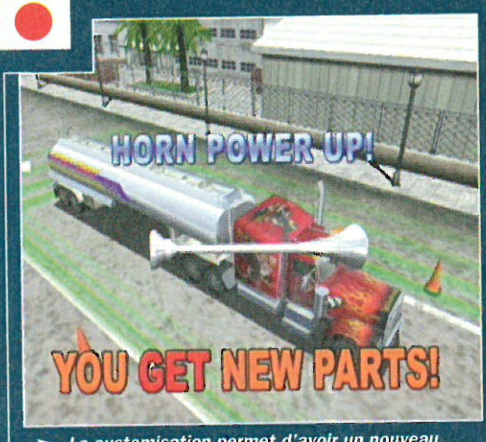
Greg

Khamrai

Editeur	Namco
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	RPG
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (1 bloc)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Illimités
Spécial	Quelques bugs sur PS2
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Indispensable

Dreamcast

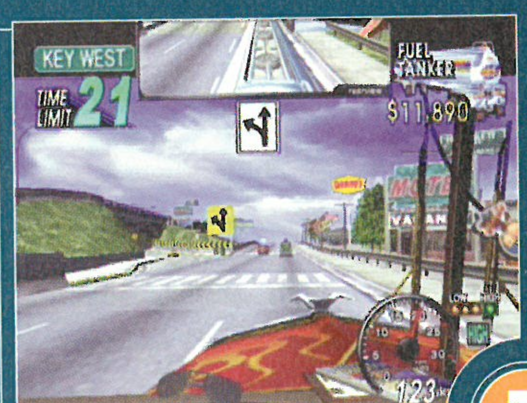
Quand j'étais môme, je rêvais de conduire un gros camion. Avec l'âge, je me suis quand même rendu compte que passer son temps sur les routes, c'était pas si top que ça. Haaa, encore un rêve d'enfant qui se perd, Colateur.



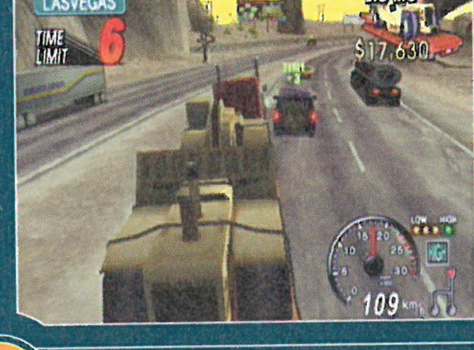
La customisation permet d'avoir un nouveau klaxon... super.



18 Wheeler

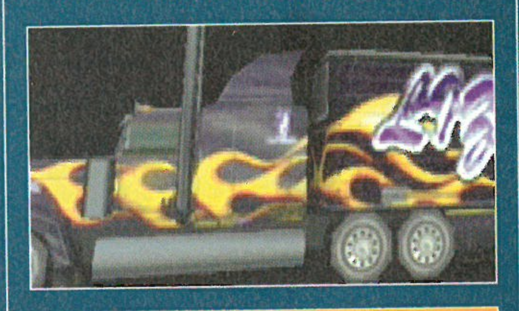


La cabine du camion est bien fichue. Il y a même des lunettes de soleil sur le tableau de bord.





Une tornade vient foutre la zone sur l'autoroute en emportant les voitures sur son passage.



18 Wheeler

Editeur	Sega
Dispo. Europe	Pouet pouet
Genre	Course de camions
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	5
Difficulté	Facile
Continues	Infinis
Spécial	Puru Puru Pack
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Inutile

Tout droit sorti des salles d'arcade, 18 Wheeler nous met au volant d'un bon gros 18 tonnes, comme on en voit dans les films américains avec les gros barbus qui font des bras de fer en bouffant des steaks de 2 kilos. Sauf qu'ici, le gros porc, c'est vous (sans vouloir offenser personne). Comme en arcade, le but est de traverser les Etats-Unis de New York à San Francisco (« coast to coast » en ricain) en déposant la cargaison en temps et en heure afin de palper l'argent de la livraison.

UN ROAD MOVIE LUDIQUE

La présentation du jeu est des plus simples. On démarre, on se lance sur l'autoroute et on fonce le plus rapidement possible jusqu'à l'état de destination. Heureusement, cette traversée se fait en plusieurs étapes. Au départ, il faudra aller de New York au Key West, puis de St Pertersbourg jusqu'à Dallas, pour continuer ensuite vers Las Vegas et finalement arriver à San Francisco. Pour cela, plusieurs camions et chauffeurs aux capacités différentes sont disponibles. On retrouve le choix habituel : il y a la fille qui va vite mais qui n'est pas très résistante, le perso moyen en tout, le gros qui est super-résistant mais qui ne va pas très vite et enfin le rasta qui, dans toute sa coolitude, est super agile dans les virages, mais pas très costaud. Cela fait donc 4 routiers qui vont nous donner l'occasion de se faire le Ride ultime comme dans un Road Movie. Après avoir choisi son camion, plusieurs types de remorques sont proposés. Selon le choix, la difficulté sera plus ou moins élevée, et l'argent gagné suivra en conséquence. Dès lors, c'est parti pour la course ! A la sortie des docks, on doit faire face à un rival, qui n'a rien d'autre à faire que de vous pourrir la vie en essayant à tout prix de passer la ligne avant vous. L'objectif est donc double. Non seulement il faut arriver avant que le temps imparti ne soit écoulé, mais en plus, il faut arriver premier pour empocher les 5 000 dollars de prime de la victoire. Mais rassurez-vous, il n'y a pas que ces deux camions sur l'autoroute. Le trafic habituel est lui aussi présent et surtout assez bien représenté. On retrouve donc une multitude de caisses, vans ou camions. Tous ces véhicules roulant à différentes

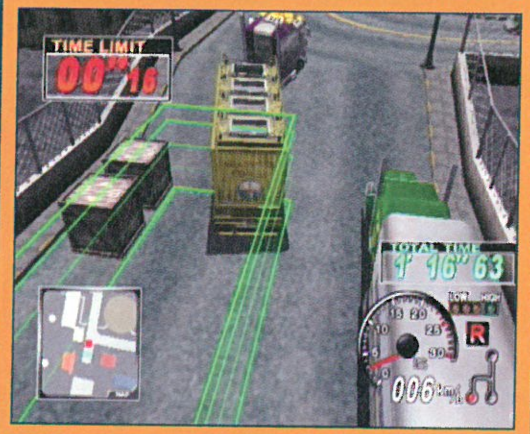
itesses, il faudra élaborer des dépassements intelligents » tout en évitant le rival qui, lui, e fait gaffe à rien puisqu'il se contente de foncer dans le tas ! Pour ce qui est de la conduie, l'inertie de la remorque est assez bien etranscrite. C'est un élément qui doit être pris n compte. Dans les premiers gros virages, il st fréquent que celle-ci se mette de travers cause d'une mauvaise manip. Mais on s'y it rapidement. Un bon point sur le coup. De lus, chaque route possède deux itinéraires. n effet, vers le milieu de la course, on a le hoix entre deux chemins. Généralement, le econd correspond à une sortie d'autoroute ui permet de rouler en pleine ville ou sur une ute de montagne, avant de réintégrer l'auroute. Certains détails donnent aussi un peu us de fun, comme par exemple cette tornae qui passe devant l'écran en lâchant des voires (!) et autres projectiles en plein sur le udron. Marrant les deux premières fois, mais ar la suite c'est effectivement moins drôle.

LE JEU LE PLUS COURT DU MONDE !

élas, 18 Wheeler souffre du même syndrome e toutes les conversions de jeux d'arcade genre : la durée de vie. Le mode Arcade se rmine en moins d'une heure. Et encore, c'est e l'on a du mal à passer les étapes et qu'il ut les recommencer. Autrement, le parcours rerait moins d'un quart d'heure. Il faut un u moins de deux minutes pour finir une ape. En sachant qu'il en a quatre, le calcul t rapide : cela fait à peine huit minutes pour terminer le jeu si l'on ne fait pas d'erreur. Le joueur est lésé sur ce coup ! « Aaaaaaah Lénine, réveille-toi ! » En plus, c'est vraiment le genre de jeu que l'on ne recommence pas. Les courses sont vite répétitives, et ça, même les différents itinéraires n'y changeront rien. Autre détail notable : le rival n'est jamais largué. Quoi que l'on fasse, il colle au train. Inversement, même si l'on conduit comme une buse, il n'est jamais très loin devant. Ça aussi, je vous jure, c'est rapidement énervant. A part ce mode Arcade, rigolo sans plus, mais surtout très court, il reste un mode Versus loin d'être super passionnant et un mode Parking qui allonge faussement la durée de vie. Bref, si vous êtes riche et que vous voulez dépenser plein de brouzoufs dans un jeu à peine moyen que vous allez terminer en moins d'une heure, allez-y. Dans ce cas, je ne peux plus rien pour vous.

Angel

Le roi du créneau

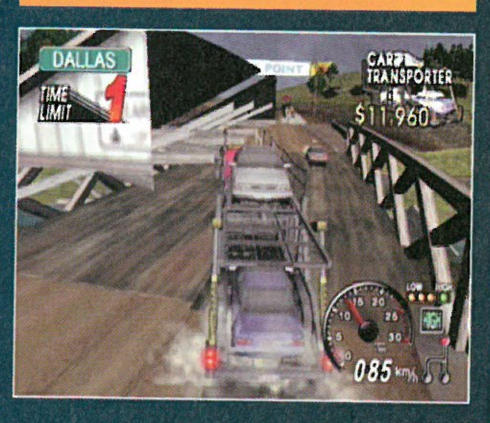


Un nouveau mode a été inclu par rapport à la version arcade : le Parking mode. Dans ce dernier, il faut effectuer un parcours prédéfini, puis se garer à un endroit précis. Evidemment, le temps est limité et il faut être hyper-précis dans ses mouvements. Si on touche à une partie du décor, on est pénalisé de quelques secondes. La difficulté est progressive et au bout d'un temps, il faut effectuer des manœuvres de la mort que même Julo, le dieu du créneau avec sa Twingo a du mal à effectuer. Mine de rien, ça aide vachement à maîtriser toute l'inertie de la remorque dans les virages et dans les manœuvres de marche arrière.



Note

5/10





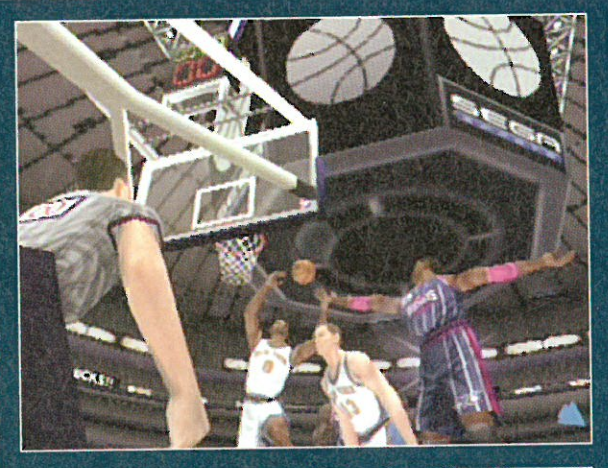
Le phénomène d'aspiration (Slip Stream) est is en compte, mais les effets ne sont anchement pas flagrants.

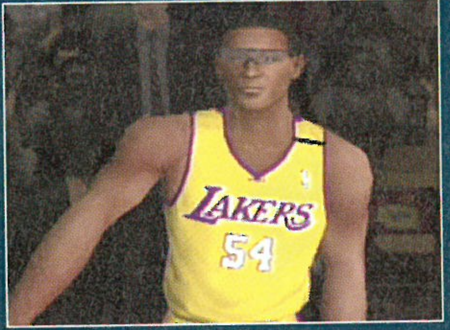
Une durée de vie bien trop courte pour un jeu techniquement bon



Certaines voitures rapportent un peu de temps si on les explose.

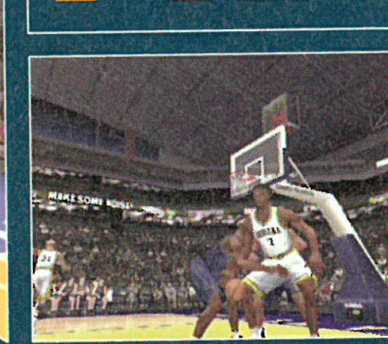


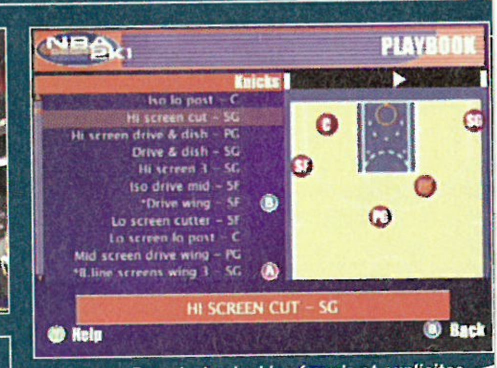




Sega n'a jamais eu besoin d'EA Sports, son département Sport nous le prouve une nouvelle fois avec NBA 2K1. Une simulation de basket exceptionnelle qui surpasse largement l'intérêt de la première édition.

NBA 2K1





Des playbooks bien fournis et explicites.

Des textures hyper-détaillées, des couleurs chaleureuses, un rendu photo-réaliste... un défi à relever pour EA Sports.

Le mode Historique permet de jouer avec les stars des années 60,70 et 80. Un petit plus sympa.

NBA 2K1	
Editeur	Sega
Dispo. Europe	Courant 2001
Genre	Simulation de basket-ball
Nbre de joueurs	1 à 8
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde
Spécial	Jouable à 8 sur le Net !
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Inutile

Décembre n'est assurément pas le mois de l'originalité. Bien au contraire, le début de l'hiver est une période propice aux suites (Noël approche, il faut donc faire un maximum de blé en un minimum de temps. Aaah Lénine réveille-toi !!!) et bien sûr aux réactualisations sportives : NFL 2K1, NFL Blitz, FIFA 2001, KnockOut Kings 2001, NBA Live 2001, NHL 2001, Madden 2001 et maintenant, NBA 2K1... En l'espace de quelques jours, on s'est tapé autant de jeux de sport qu'un être humain normal dans toute sa vie ! Après ça, vous êtes certainement des milliards (au moins !) à vous demander comment on fait pour ne pas être blasés.

PLUS PHOTO-RÉALISTE QUE MA MÈRE

Si les réactualisations de certains éditeurs ont tendance à nous gonfler (je ne citerai pas de nom, suivez mon regard !), parfois on peut être agréablement surpris. C'est ce qui s'est passé avec cette édition « toukèouane » du jeu de basket de Sega Sports. Pour tout vous avouer, je suis carrément resté sur le cul en regardant la petite scène de présentation des équipes. Qui l'aurait cru ? (vous avez remarqué la rime en « u », puissant, hein ?). C'est marrant, parce que ce jeu tombe pile-poil au moment où j'étais en train de développer une grande théorie avec Julo, Angel et RaHan sur les capacités de la Dreamcast et le potentiel de la PlayStation 2. En fait, après avoir joué Madden 2001 et à NFL 2K1, on se disait qu commençait à y avoir une réelle différenc entre les jeux PS2 et Dreamcast. Et pa NBA 2K1 débarque pour remettre le compteurs à zéro. On s'extasiait sur la mode lisation des joueurs de Madden, celle de athlètes du jeu de basket de Sega n'a déc dément pas grand-chose à envier au titr d'EA Sports. Mieux, sur certains détails, el est carrément plus impressionnante. Le visages, par exemple, sont super-naturels les yeux sont beaucoup plus expressifs et le animations faciales moins mécaniques. Pou finir, les textures de peau n'ont pas cet aspe froid et inhumain que l'on a pu constater dar Madden. Visuellement, même s'il n'existe pa de véritable gouffre entre NBA « toukè » « toukèouane », les développeurs ont quar même amélioré pas mal de chose Cette année, tous les joueurs sont en « Or Envelop Body Modeling », les raccords ent les bras et les épaules ont totalement di paru. Splendide ! Sega Sports a égaleme entièrement revu la motion capture ou plu particulièrement la motion blending, l'ur des principales faiblesses techniques d NBA 2K1. Les mouvements s'enchaîne désormais sans accroc. Sinon, ceux q connaissent bien le précédent millésim découvriront plein de nouvelles animation Mon pote, ça déchire grave !

THE COMPLETE !

ôté gameplay, pas de gros bouleversements signaler. J'en profite au passage pour pré- iser que NBA 2K1 est tout simplement la eilleure simu' de ballon orange du marché. uisque forcément il faut une référence, on dire que le feeling est deux fois plus gréable que celui de NBA Live 2001 EA Sports sur PSone (la version PS2 devrait river le mois prochain). Le réalisme y est en fet beaucoup plus poussé : par exemple, défense, il est impossible d'enchaîner les auts comme un kangourou, il y a un petit mps de latence entre chaque prise d'im- ulsion, les bashes sont moins aléatoires, le oteur de collision, quant à lui, tient compte poids et de la taille des joueurs ! N'espérez s repousser O'Neal ou le père Ewing avec petit gabarit. En contrepartie, les mecs mme Shaq, justement, sont assez patauds rsqu'ils effectuent des tours de passe-passe, même la feinte est plus lente et possède oins d'amplitude. Les risques de se faire ourer le ballon sont donc plus grands. vous faites partie de ceux qui n'ont pas ué à l'édition 2000, vous allez vous régaler découvrir de nouvelles sensations. aiment. C'est ça la jouabilité Sega, mec.

BOOM SHAKALAKA !

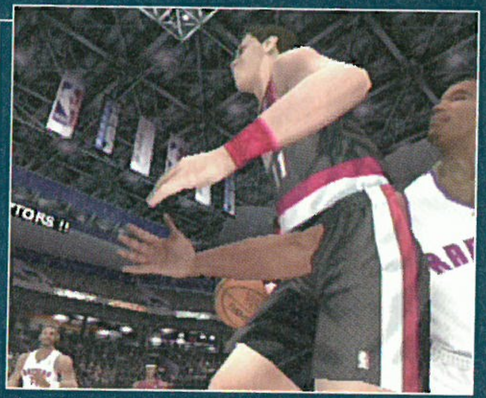
contenu du jeu s'est également étoffé. tte version ricaine dispose d'un mode seau pouvant accueillir jusqu'à 8 joueurs est possible de se connecter depuis la nce, mais gare à la facture !). D'autre part, aut savoir que NBA 2K1 a été conçu pour e joué sur les nouveaux serveurs à haut bit de Sega via le futur modem Broadband vente en février sur le marché ricain dans premier temps). Gageons que cette option passera pas à la trappe sur la version euro- péenne. Parmi les autres change- ments, comme dans NFL 2K1, on note l'ap- parition d'un mode Franchise super bien fichu que seuls les fondus de management apprécieront. Vous aurez également la pos- sibilité de jouer avec les All Stars des confé- rences Est/Ouest des années 50, 60, 70 (arf, les coupes afro !) et 80, ça c'est plutôt cool. Enfin, à l'instar de NBA Live 2000 et 2001 d'EA Sports, vous pourrez disputer des matches sur des playgrounds bien glauques (cf encart !). Même verdict que pour NFL 2K1, toutes ces nouveautés justifient amplement l'achat de cette édition. Hum, des défauts peut-être ? Très franchement, j'ai beau chercher, je n'en trouve pas... Le public aurait pu exprimer sa passion du basket avec un peu plus d'enthousiasme (le reste des bruitages en revanche tue, on entend les joueurs communiquer entre eux, le coach gueule ses instructions, les dunks s'accompagnent de cris), sinon, on assiste à des petits problèmes de z-buffer de temps à autre. C'est tout. Si EA Sports parvient à faire mieux que Sega Sports (on parle de game- play), alors là j'applaudis avec les pieds, tiens j'suis même prêt à me couper une c..... avec une cuillère à dessert ; quoique non, on ne sait jamais.

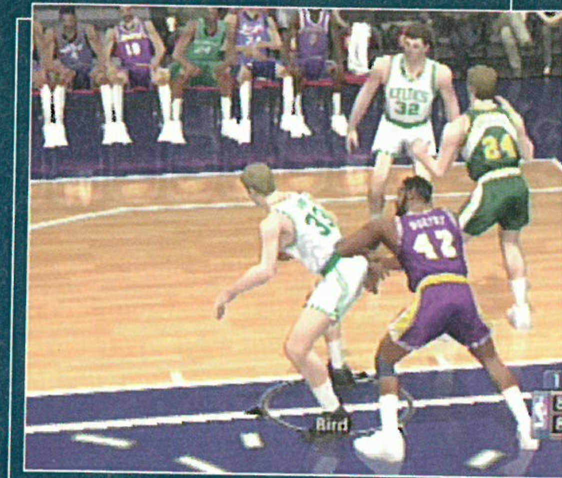
Willow

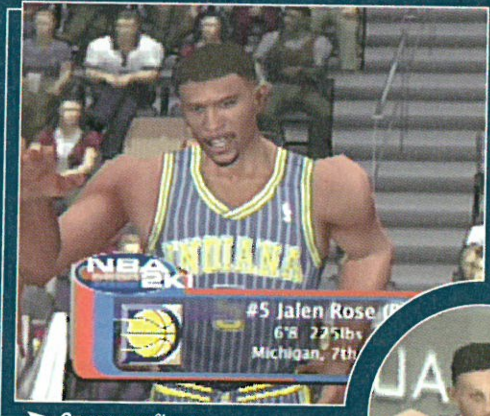
Le meilleur jeu de basket de tous les temps, tout simplement.

Note

8/10


Il y a comme qui dirait un petit problème de z-buffer ! Arf ! Arf !

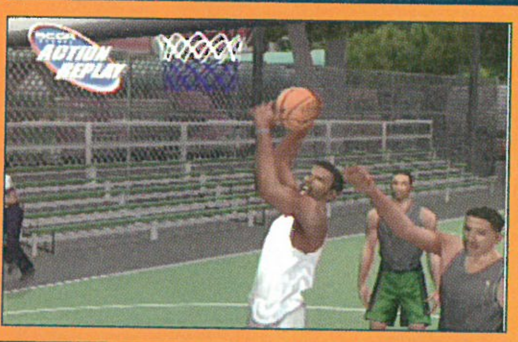

Si vous êtes suffisamment balèze, vous pourrez repousser le défenseur en marchant à reculons. Ce n'est pas nouveau mais c'est bien fichu.



On reconnaît nos multimillionnaires en short au premier coup d'œil.

Yo !

le mode Street de NBA Live 2001 se révèle oidement ennuyeux à crever, celui de NBA 2K1, revanche, a été vraiment bien pensé. gameplay Sega, j'vous dis, y a qu'ça de vrai. ut d'abord, les développeurs ont décidé oublier le One on One. Qui s'en plaindra ? Les atches se jouent en 2 contre 2, 3 contre 3, contre 4 ou 5 contre 5. Autre petit plus préciable, vous pourrez choisir parmi playgrounds bien crasseux, typiques des nlieues ricaines : grillages, poubelles en métal, M glauques, parterres défoncés aux couleurs avées... comme dans le clip de cette pouf de k, l'ambiance est là. Ce mode est non ulement super-amusant, mais il permet squ'on joue en Two on Two de mieux assimiler onctionnement de certaines techniques comme ppel d'écran ou les fameux alley-oop. Sinon, on possibilité de coacher son équipe comme ns un match classique en effectuant des nplacements, ou en appelant des tactiques. ul petit reproche, on aurait aimé que le jeu use de la zik pendant la partie, genre du rap à Cypress Hill ou des morceaux de hardcore bien taux. L'ambiance sonore reste toutefois gnée : on entend les bagnoles passer, le banc remplaçants réagit et les joueurs se narguent. n plus qu'un mode de Jeu Anecdotique donc.





Toutes les sorties japonaises et US

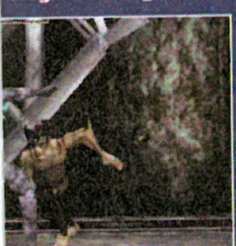
Eh ben voilà, y'en aura pour tous les goûts en cette fin d'année 2000 ! Certes, il ne faut pas vraiment jouer les difficiles, mais le fait est que ce mois-ci encore, les zappings nippons et US sont particulièrement... chelous ! Pas grave, certains y trouveront certainement leur compte, avec des titres aussi curieux que glauques, je pense bien sûr à Seaman sur DC. Cela étant dit, il conviendra d'attendre le mois prochain et son arrivage de jeux import pour enfin se la donner grave sur nos chères consoles made étranger !



Gensô Suikogaiden Vol°1



Mega Man Legends 2

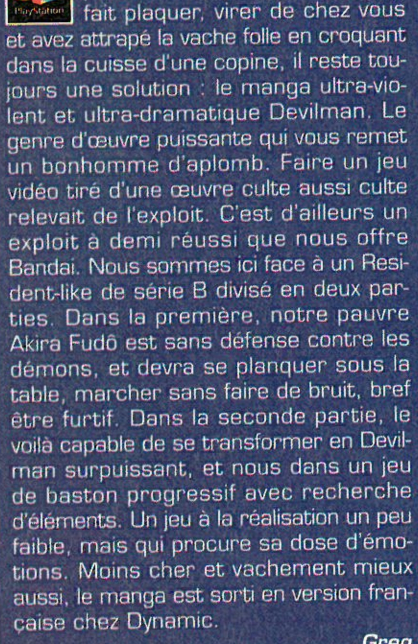


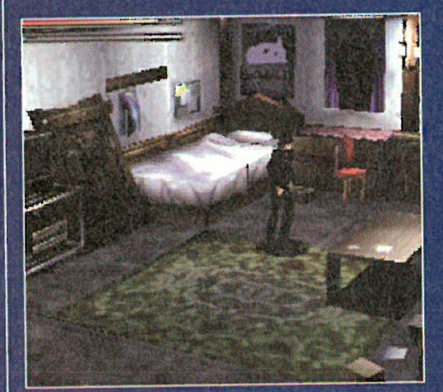
Devilman

Devilman

Si comme moi vous ne croyez plus en rien, que vous vous êtes fait plaquer, virer de chez vous et avez attrapé la vache folle en croquant dans la cuisse d'une copine, il reste toujours une solution : le manga ultra-violent et ultra-dramatique Devilman. Le genre d'œuvre puissante qui vous remet un bonhomme d'aplomb. Faire un jeu vidéo tiré d'une œuvre culte aussi culte relevait de l'exploit. C'est d'ailleurs un exploit à demi réussi que nous offre Bandai. Nous sommes ici face à un Resident-like de série B divisé en deux parties. Dans la première, notre pauvre Akira Fudô est sans défense contre les démons, et devra se planquer sous la table, marcher sans faire de bruit, bref être furtif. Dans la seconde partie, le voilà capable de se transformer en Devilman surpuissant, et nous dans un jeu de baston progressif avec recherche d'éléments. Un jeu à la réalisation un peu faible, mais qui procure sa dose d'émotions. Moins cher et vachement mieux aussi, le manga est sorti en version française chez Dynamic.

Greg



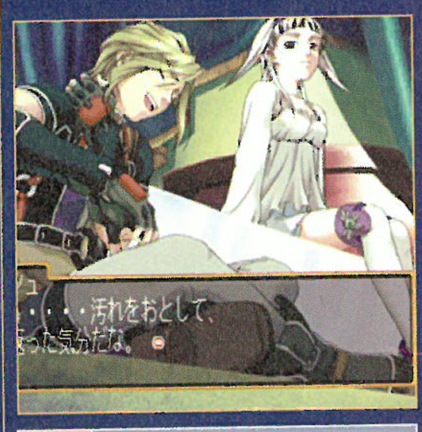


6 — *Editeur : Bandai*
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : Deschamps man

Gensô Suiko-gaiden Vol°1

Même s'il ne s'est pas vendu à des millions d'exemplaires, Suikoden 2 est un jeu qui a beaucoup marqué les joueurs au Japon. Il fallait donc leur donner de la substance, puisque pour l'instant la personne responsable des Suikoden chez Konami est sur Shadow Of Memories (PS2). C'est donc chose faite avec ce jeu d'aventure textuel tout ce qu'il y a de plus classique, mais aussi de plus beau. Regardez sur les photos, les fans de Suikoden seront ravis. On navigue d'une illustration superbe à une autre, on en profite pour rencontrer à nouveau les personnages qui nous ont fait rêver dans des situations inédites, etc. et on pige que dalle, n'est-ce pas mon pauvre Chris ! Voilà donc un jeu très beau et très prenant, mais aussi très en japonais. Si vous comprenez cette belle langue, vous mettrez 7 au jeu.

Greg



3 — *Editeur : Konami*
Compréhension : Star-turbo-mach-indispensable
Sortie européenne : Bouh, jamais ! (Chris)

Mega Man Legends 2

S'il existe un numéro 2, c'est qu'il y a eu un numéro 1. Oui, c'est vrai que c'est logique mais le fait de l'écrire permet de mieux comprendre. Enfin, ça marche comme ça pour moi, ça me permet d'économiser de précieux neurones. Ainsi les légendes de Mega Man sont apparues au Japon en 1997 sous l'appellation Rock Man Dash. Dans un style action, vous dirigez votre méga-homme bionique sur une planète perdue dans une galaxie futuriste, sur laquelle vivent des êtres humains (tiens donc) qui ont besoin de vous, le mineur, car vous êtes un mineur pour creuser la terre et trouver des sources d'énergies naturelles. La plus importante étant appelée Refractors, une denrée vitale. Pour me donner une idée plus précise de ce jeu, j'ai fait appel au spécialiste Mega Man, c'est-à-dire Chris, qui s'était déjà adonné à la première aventure et m'a avoué l'avoir appréciée, sous les huées nourries de la rédac'. L'ambiance est gentille et les missions du genre « pratique » : il faut réparer votre vaisseau, ou il faut trouver Joe. La plupart du temps on se balade pour récolter des informations. Chris me souffle que le gameplay est identique au premier, on retrouve donc ses marques très vite. J'ai trouvé les graphismes moyens mais l'aventure est sympathique et rythmée.

Karin



5 — *Editeur : Capcom USA*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : N.C.



DUCATI WORLD™



DEPASSEZ VOS LIMITES...

...NE LIMITEZ PAS VOS DEPASSEMENTS

Trucs, Astuces, Solutions Complètes au 08 36 68 24 68* ou au 3615 ACCLAIM*

Naple Tale

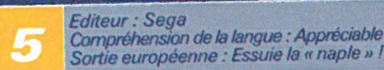
Dans sa campagne de donner des jeux à la Dreamcast, et surtout quand on voit Naple Tale, on se dit que Sega nous sort un peu tout et n'importe quoi, histoire d'étoffer son catalogue. Pas que Naple Tale soit le sale zapping moisi à 1/10, non non non ! Loin de là. Simplement, ben... déjà, au niveau du design, on est calmé. On se retrouve à diriger une majorette avec un cul d'abeille dans le dos (non, je ne suis pas ivre) mais genre rose et mécanique, qui se retrouve par erreur dans un monde encore plus débile qu'elle. Là, elle fera la connaissance de Georges, ou un nom dans le genre, la pastèque volante bleue avec des bras, qui lui expliquera que le maire de Naple Town, une grenouille à moitié-voiture, l'aidera à rentrer chez elle a condition de la sauver des méchants. Nous voilà donc dans un action-RPG à la Alundra 2 des plus sympathiques à jouer. Malheureusement les graphismes sont tellement médiocres qu'on se demande encore comment on a pu mater l'intro en entier. Quoi, on peut pas la zapper ? Aaah Lénine, réveille-toi !

Greg









5 *Editeur : Sega*
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : Essuie la « naple » !

NFL 2K1



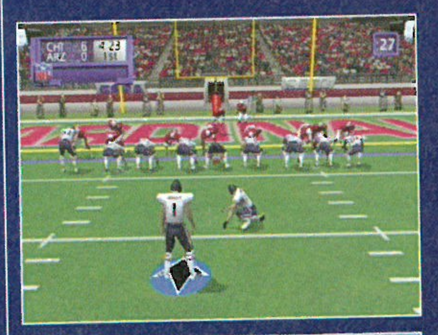
Quel est le meilleur jeu de foot américain du marché 128 bits ? Madden 2001 ? NFL 2K1 ? Difficile de départager ces deux bombes ludiques. Personnellement, je trouve Madden un poil plus technique notamment en ce qui concerne la réception





des passes, le jeu en course est également mieux exploité même si Sega Sports a fourni un bel effort de ce côté-là (c'était vraiment le point faible de NFL 2K). Pour le reste, à savoir le contenu de la simulation, c'est kif-kif bourricot. NFL 2K1 comble en effet tous les oublis ludiques de la précédente édition : le jeu propose désormais aux fanatiques de management un mode Franchise particulièrement fouillé, il est possible de jouer jusqu'à huit sur le ouaib et de nouvelles commandes ont fait leur apparition pour mieux feinter les lignes de défense ! Aucune raison d'envier le voisin qui possède une PS2 donc. Résumons : des tactiques de course qui se sont étoffées, deux modes de jeu supplémentaires, des commandes plus complètes, quelques améliorations techniques significatives (les chocs à faible vitesse sont mieux gérés)... oui, tous ces changements rendent cette édition 2001 indispensable. Vous aimez le foot ricain ? Foncez !

Willow



8 *Editeur : SEGA Sports*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : C'est cela, oui...

NFL Blitz 2001



Pour ceux qui ne connaîtraient toujours pas la série des NFL Blitz, sachez que ce titre signé Midway reprend le concept des NBA Jam. Equipes réduites au strict minimum (7 contre 7), contrôles simplifiés, feeling 100 % arcade... plus bourrin tu meurs. C'est vrai, à quatre au début on se marre bien, la prise en mains ne pose aucun problème, les placages sont super-exagérés, les phases de jeu s'enchaînent rapidement et d'un point de vue technique, même si le jeu ne casse pas trois pattes à un canard, ça reste agréable à regarder. Cette simplicité à outrance a malheureusement un prix : la durée de vie ne dépasse pas deux après-midi de jeu acharné et encore je suis gentil. La présence de mini-challenges (décidément, c'est la mode en ce moment) et de nouvelles options de customisation n'y changent rien. Inutile de préciser que l'intérêt flirte avec le zéro pointé pour les amateurs de foot ricain. De toute manière, les fans purs et durs de la discipline se sont, depuis belle lurette, précipités sur NFL 2K1. Si vous souhaitez vous initier au foot US, le titre de Sega reste donc la meilleure alternative. En clair, oubliez NFL Blitz !

Willow



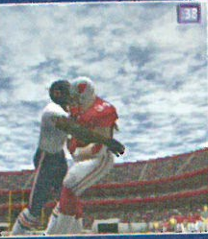




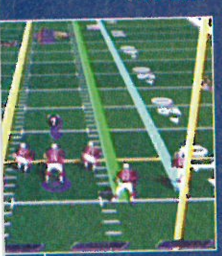
4 *Editeur : Midway*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Non merci !



Naple Tale



NFL 2K1



NFL Blitz 2001



Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

ANCE

en Bresse	04 74 23 13 54
y Voltaire	04 50 40 43 43
ville	04 74 40 04 28
ny	03 23 38 00 10
	03 23 79 08 84
ons	03 23 59 18 18
-Cotterêts	03 23 76 21 72
n	04 93 28 26 55
eville	03 24 57 98 93
r	05 34 01 02 14
ssonne	04 68 25 75 84
nne	04 68 42 37 58
	05 65 67 06 15
	06 07 06 04 30
r-Mer	04 42 05 96 88
-de-Provence	04 90 56 62 30
x	02 31 51 00 99
ur	02 31 89 75 00
x	02 31 63 07 77
c	04 71 43 56 56
	05 46 22 15 04
s	05 46 93 51 75
	05 55 24 47 87
	03 80 70 15 79
rac	05 53 73 30 28

24 Perigueux	05 53 53 55 54
25 Montbelliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
27 Louviers	02 32 40 78 67
28 Dreux	02 37 50 02 12
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Ales	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 22 02
32 Auch	05 62 61 28 20
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
33 Libourne	05 57 25 98 85
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Béziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougères	02 99 94 21 00
37 Tours	02 47 75 50 01
38 Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 La Tour du Pin	04 74 83 31 45
38 Voiron	04 76 67 46 95

39 Dole	03 84 72 68 67
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Prés-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
44 Chateaubriand	02 40 81 40 50
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
47 Marmande	05 53 20 49 15
50 Cherbourg	02 33 44 00 86
52 St Dizier	03 25 96 09 74
54 Nancy	03 83 30 45 67
54 Longwy	03 82 23 25 15
55 Verdun	03 29 86 78 08
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Cambrai	03 27 70 22 56
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
59 Roubaix	03 20 68 96 93
60 Beauvais	03 44 48 53 60
60 Chantilly	03 44 57 69 78
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crépy en Valois	03 44 59 28 18

61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 94 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Bayonne	05 59 25 78 09
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
66 Perpignan	04 68 35 03 86
67 Haguenau	03 88 63 88 36
69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71 Digouin	03 85 53 78 77
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Fleche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 82 68 14
74 Cluses	04 50 96 68 51
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Elbœuf	02 35 77 83 90
76 Fecamp	02 35 10 11 60
76 Rouen	02 35 73 68 50
77 Montereau	01 60 73 59 94
77 Pontault Combault	01 60 29 53 76
77 Melun	01 64 39 40 00
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14

77 Nemours	05 53 77 28 08
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
78 Versailles	01 39 24 13 00
81 Albi	05 63 49 02 99
81 Castres	05 63 35 19 86
82 Montauban	05 63 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 91
84 Avignon	04 90 86 41 66
84 Carpentras	04 90 60 10 11
84 Orange	04 90 34 47 13
85 Challans	02 51 49 77 92
88 Epinal	03 29 82 06 97
89 Auxerre	03 86 72 95 60
91 Savigny	01 69 24 21 04
92 Boulogne	01 41 41 92 92
92 Issy-les-Moulineaux	01 45 29 00 03
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Montreuil 2	01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
94 Cachan	01 47 40 08 15
94 Boissy-st-Léger	01 45 69 31 08
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
98 Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE

- 3 magasins.

ESPAGNE

- 10 magasins.

BELGIQUE

- 2 magasins : Mons. 065 84 60 33
- Saint Ghislain : 065 80 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE DOM-TOM

• Saumur • Annonay • Guadeloupe • Rueil •
• Ajaccio • Tarbes • Levallois-Perret •
• La Réunion •

PORTUGAL

- Lisbonne 1 et 2

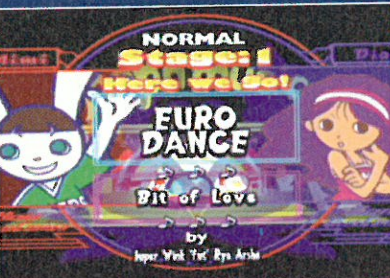
Pop'n'Music 4




Un quatrième volume à prix réduit pour le rigolo jeu de musique de Konami. Il y a une bonne raison à cela, c'est qu'il ne s'agit que d'un add-on et que vous aurez besoin de posséder le 2e pour jouer au 4e, comme c'était le cas avec le 3e d'ailleurs. Si vous avez le 1er, c'est lourd quoi. Bon, on ne va pas se plaindre, puisqu'au Japon, pour la modique somme de 2 800 yens (180 F), on peut se procurer ce nouveau volet qui contient une bonne vingtaine de nouvelles chansons. Pour le reste, ben, c'est PNM, alors ceux qui aiment se jetteront dessus, les autres garderont leurs 2 800 yens pour acheter Eldorado Gate ou iront au bureau de change, mais y a la queue...

Greg





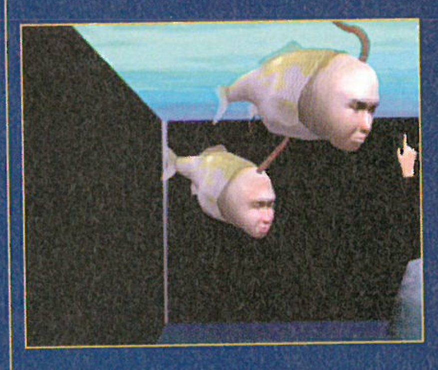






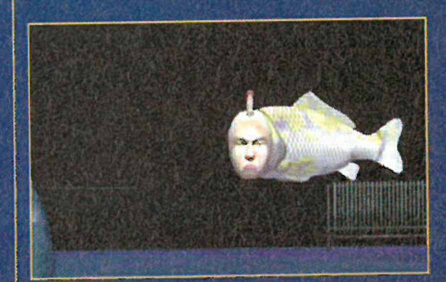
Editeur : Konami
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : J'ai fait popo

Seaman



Seaman, c'est tout et rien. Quand ça commence, il y a juste un œuf, et quand ça se termine, on a un physicien atomique. En théorie, bien sûr. Ce Tamagotchi déguisé est livré avec un micro pour communiquer avec ce misérable poisson qui vous pourrira l'existence. Comme le jeu prend en référence l'horloge interne de la console, dès qu'il éclot, il faut surveiller son évolution et entretenir l'aquarium au moins une fois par jour, autrement, il passe l'arme à gauche. Il faut constamment lui parler pour qu'il apprenne le langage (anglais uniquement). La reconnaissance vocale est réussie même si quelquefois, les résultats sont étranges (mon Seaman est surpuissant puisqu'il comprend le verlan et toute sorte d'insultes). Malgré tout, certaines personnes en manque de vie sociale pourront apprécier ce jeu à part. L'originalité du concept en fait quelque chose qui laisse perplexe. On peut faire ce que l'on veut avec un poisson à tête humaine. Quelquefois, on a la glauque impression de maltraiter un homme enfermé dans un aquarium que l'on peut insulter, frapper, laisser mourir de froid ou d'asphyxie. Le jeu peut facilement tourner au « Snuff Game ». L'esclavage vidéoludique, c'est une première. Une fois de plus, Sega innove, bravo.

Angel

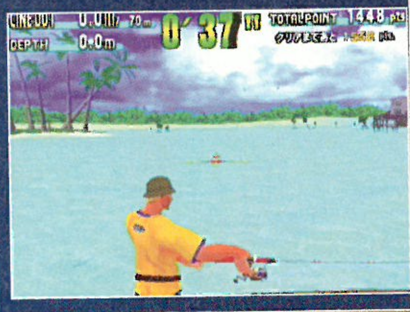




6

Editeur : Sega
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : You see, man ?

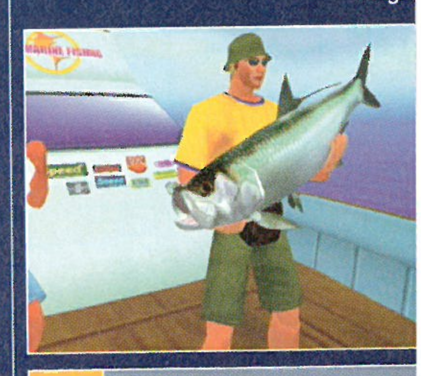
Sega Marine Fishing





Les jeux de pêche, c'est le meilleur moyen de se sentir seul. La pêche conventionnelle est déjà un truc que je trouve bien triste, mais sur console, c'est carrément déprimant. Cependant, Sega Marine Fishing est le jeu le moins triste du genre donc le moins raté. Tout d'abord, cela donne l'occasion, à ceux qui ont fait l'erreur d'acheter le précédent volet, de ressortir leur canne à pêche. Ensuite, c'est plutôt beau, les poissons sont variés et il existe un vrai challenge. Pour une fois, il y a une certaine logique. Ainsi, pour pêcher un type de poissons donné, le choix de l'hameçon est important. Sans rire, ce n'est vraiment pas évident. Bien entendu, le jeu se termine en moins d'une heure, mais quelques modes spéciaux viennent s'ajouter et rallonge la durée de vie d'au moins... allez, une demi-heure. Dites-vous que l'on peut se la jouer et crier que l'on a pêché un requin de deux cents kilos. Par contre, la morale est bien basse car on peut pêcher des dauphins, et là je dis stop ! Non ! Sacrifier une espèce animale en danger pour le plaisir de la grande bourgeoisie, je suis scandalisé ! Aaaah, Lénine réveille-toi !

Angel



5

Editeur : Sega
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Sega de la narine

Seaman

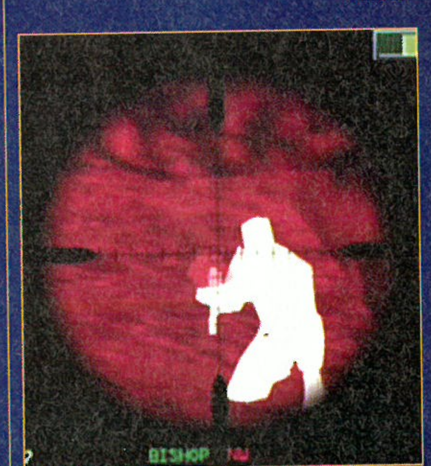
Pop'n'Music 4

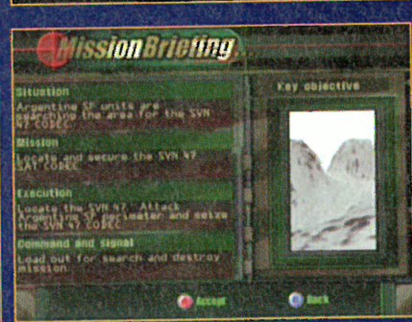
Sega Marine Fishing

Special Ops Omega Squad

Les SWAT, à Joypad, c'est notre grande passion. Mais nous ne sommes pas prêts à jouer à n'importe quelle daube sous prétexte qu'un commando peinturluré en vert pose sur une boîte de jeu. Sur PC, Special Ops 2 s'est illustré par sa médiocrité. Cette version Dreamcast connaîtra, à n'en pas douter, le même sort. D'abord, le titre de Ripcord n'est ni compatible avec la souris (argh !, la lenteur du stick analogique !) ni avec le clavier. Les commandes étant assez nombreuses (inventaire, armement, vues, positions...), on a droit à des combinaisons de touches abracadabrantes. Histoire de compliquer un peu plus les choses, les développeurs ont oublié de prévoir une option pour inverser l'axe du stick analogique ! Du jamais vu dans un FPS ! Le gameplay, quant à lui, n'a strictement rien à voir avec celui d'Hidden & Dangerous ou de Rainbow Six. Pas de coéquipiers ni de phases tactiques, on dirige un seul chien de guerre gaulé comme Pinocchio et on passe son temps à tirer sur des ennemis aussi intelligents que des laitues. Ne comptez pas sur la réalisation pour vous motiver, c'est moche, plein de vide, mal animé. La misère. Reste pour se consoler une trentaine de missions réparties sur 5 campagnes, on voit du pays, quoi. Allez, zou, sonnez la retraite !

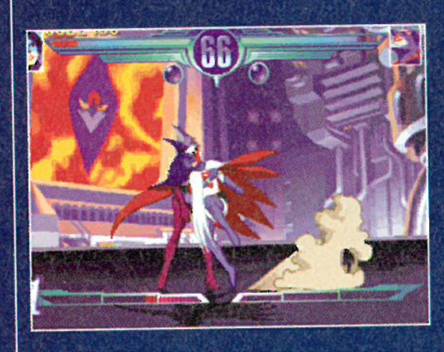
Willow





3 *Editeur : Ripcord*
Compréhension de la langue : Conseillée
Sortie européenne : Spécial Beauf !

Tatsunoko Fight



Vous qui étiez fan de La Bataille des Planètes quand vous étiez petit, ce jeu est fait pour vous ! Enfin presque... Profitant du fait que la nostalgie est le sentiment le plus vif chez les Japonais de moins de 35 ans, Takara marche sur les traces d'un Banpresto et multiplie les jeux mettant en scène des héros de dessins animés d'il y a quelques dizaines d'années. On retrouve ainsi les héros de la firme Tatsunoko comme le cyborg Casharn et son turbo-chien Frender (un classique), Hurricane Polymer (qui a une combinaison dans le matériau homonyme), Tekkaman et son robot-monture géant, ainsi que le nouveau Volter (rien à voir avec notre célèbre Voltaire), un héros inédit qui ne va pas tarder à faire son apparition à la télé japonaise. Bon, ben, voilà pour le scénario et le principe du jeu. Pour la réalisation, je vais gagner de précieuses minutes en vous apprenant que, même sur Super Nes, le jeu aurait fini aux zappings avec une sale note. Bon, vous en voulez plus ? O.K., c'est laid, c'est mou, y a deux étapes d'animation. Vive Takara !

Greg





3 *Editeur : Takara*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Plus brillant que le vif-argent...

Vampire Chronicle

Loin des autres productions de Capcom, Vampire est un bon petit jeu de combat sans prétention qui plaira aux fans. Les personnages sont moyennement charismatiques mais ont un look peu habituel. Entre Lilith la petite nana vampire, Sasquatch l'abominable homme des neiges ou Bulleta, un clone du chaperon rouge version trash qui a tendance à sortir des uzis, il y a de quoi faire. Au total, 18 personnages tous aussi délirants les uns que les autres. Contrairement aux autres titres du genre, Vampire joue la carte de la dérision. Les furies sont souvent proches du n'importe quoi. C'est spectaculaire, varié et surtout marrant. Un système proche du X-ISM de Street Fighter, qui permet de remplir la jauge de EX différemment et de varier les furies est également présent. Hormis cela, les autres coups spéciaux ne sont pas assez nombreux et ne permettent pas d'enchaîner. Dans un sens, la jouabilité est semblable à celle de Marvel vs Capcom. En gros, c'est furie après furie. C'est plaisant, encore un jeu 2D sympa, mais bon, entre lui et Capcom vs SNK, il n'y a pas photo.

Angel







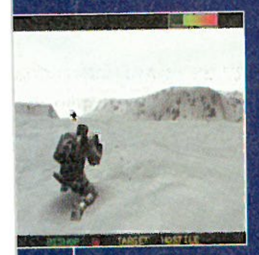
7 *Editeur : Capcom*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Vampire est là...



Tatsunoko Fight



Vampire Chronicle



Special Ops Omega Squad



VIRTUA®
CARTE DE FIDELITE
-20%
SUR LE 5e JEU ACHETE
MIEUX VOUS ECOUTER, POUR MIEUX VOUS CONSEILLER
Fini le père Noël !!!
Cette année VIRTUA®
te fait le plus beau des cadeaux...
LA PLAYSTATION 2
ANNECY 04 50 51 60 63 - AVIGNON 04 90 87 00 77 - BASSE-TERRE 05 90 81 89 68
BESANCON 03 81 51 59 33 - BEZIERS 04 67 11 08 50 - BOBIGNY 01 41 60 19 00
BORDEAUX 05 56 38 31 18 - BOURGES 02 48 24 14 50 - CANNES 04 93 38 01 13
CHARTRES 02 37 30 86 68 - CLERMONT-FERR. 04 73 34 08 12 - COMPIEGNE 03 44 38 06 40
DIJON 03 80 52 02 02 - FREJUS 04 94 81 55 05 - GUADELOUPE 05 90 83 34 36
ISSY-LES-MOULINEAUX 01 46 44 46 04 - MONTELIMAR 04 75 53 77 22 - MONTIGNY 01 39 97 16 98
NICE-EST 04 93 55 49 03 - NICE OUEST 04 93 29 88 77 - PLAN-DE-CAMPAGNE 04 42 46 65 70
PERPIGNAN 04 68 51 24 37 - TOULOUSE 05 61 21 03 54 - RENNES 02 99 38 69 02
ST-NAZAIRE 02 40 66 55 89 - VILLETANEUSE 01 42 35 25 95
NOUVEAUX MAGASINS !!!
CASTRES - MASSY - LES ABYMES 05 90 20 71 34
VOUS AVEZ UN PROJET D'OUVERTURE ?
WWW.VIRTUA-ONLINE.COM
OU 04 92 28 38 00 - Service développement

Top rédac

Arf, décidément nous sommes incorrigibles. Oui, c'est désormais une certitude : notre rédac' n'est constituée que de petits lutins qui ne savent pas se réveiller tôt le matin. Je sais tout cela ne veut pas dire grand chose, mais je trouvais la rime agréable alors bon. Et puis, un peu de légèreté dans le monde impitoyable d'un bouclage, je peux vous assurer que ça fait du bien. Hum, bah voui vous avez compris. Le mois de novembre aura encore été placé sous le signe de l'Apocalypse. Remarquez, l'arrivée d'une nouvelle « nouvelle console », l'éclosion de véritables bombes ludiques sur chaque machine avec Shenmue (aaaah), Zelda Majora's Mask (ouiii), ou encore SSX (yees), cela méritait bien de tout donner pour vous offrir le meilleur. En clair, Noël sera toujours Noël et Joypad sera toujours Joypad. En attendant l'avènement du prochain millénaire, joyeuses fêtes de la part de toute la rédac'...

La notation des tests

Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

Note	Signification
0	Tout juste bon à caler une table.
1	Evitez-le à tout prix, c'est un ordre !
2	De très grosses lacunes. Urgl !
3	1 minute de plaisir. Et encore !
4	Pourrait vraiment mieux faire.
5	Un jeu tout juste moyen, sans plus.
6	A acheter éventuellement, si on aime le genre.
7	Un bon jeu à de nombreux égards.
8	Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.
9	Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.
10	Un jeu d'anthologie. 1 ou 2 par génération de console.

La rédac en folie !

Karine

J'ai reçu quelques lettres de jeunes garçons, désirant devenir mes esclaves. Ça tombe bien, je viens d'emménager près de Paris et j'ai besoin de bras pour refaire la peinture dans le salon, monter les meubles, faire mes courses, etc. C'est un peu la vie comme dirait Chris, mais personnellement je préfère voir en ces soudaines déclarations un signe mystique coïncidant avec la prochaine syzygie. Et puis de toute manière mon horoscope a parlé. Voilà, à vous de jouer maintenant parce qu'en plus, en ce moment, je suis toute tristoune, la photo vous le prouve.



Son jeu du mois
SSX (PS2)

TSR

Dormir c'est bien. Il ne se passe rien, mais alors rien du tout. Traz aime aussi dormir (2h par nuit), RaHaN dort le jour, comme Kendy et Chris, alors que Gollum dort tout en tapant sur son clavier pour terminer ses textes. Julo dort parce que sinon il craint de tomber malade. Je ne vais pas passer tout le monde en revue mais retenez ça : dormir c'est bien.



Son jeu du mois
SSX (PS2)

Trazom

Ce mois-ci, spéciale dédicace aux hommes politiques US, qui, avec leur parodie d'élection présidentielle, ont donné une leçon au monde entier ! Une leçon de beauferie. Put... les #@%§, y m'ont énervé ! Redneck Rulez for ever in the United States of America ! Qu'on se le dise !



Son jeu du mois
Shenmue (DC)

Gollum

C'est définitif, ils sont vraiment trop puissants ces Américains. Regardez-moi ces élections où un Redneck affronte l'homme invisible. Campagne pérave et suspens hollywoodien mis en scène par CNN & Co. Et dire que ces mecs pensent être les maîtres absolus. Trop puissant, le monde est entre de bonnes mains... Argh !

Son jeu du mois
Zelda Majora's Mask (N64)

Willow

Après avoir allumé le faux plafond de la rédac' avec mes pompes, j'ai failli tuer un prof du Gymnase Club pendant un cours de Body Attack (un mix d'aéro' et de karaté). Mes shoes n'étant jamais lacées, au moment où j'ai donné un coup de pied, c'est parti comme une fusée sur l'estrade du prof ! Arf !



Son jeu du mois
SSX (PS2)

Chris

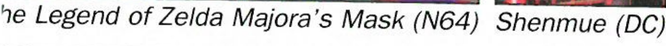
J'ai regardé un reportage sur la vache folle. Flippant. Y a plein de gens en train d'incuber, c'est écrit. Il fallait bien qu'on paie un jour ou l'autre. Le monde est gangrené par la recherche du profit, on pollue tout sans respect pour les générations futures. Allez zou ! s'est dit la nature, vous ferez moins les malins avec des trous dans le cerveau. Triste fin.

Son jeu du m
Shenmue (

LES JEUX DU MOIS

[C]e mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :




[T]he Legend of Zelda Majora's Mask (N64)



Shenmue (DC)


SSX (PS2)

TOP 10 DE LA REDAC

(toutes machines et versions confondues, depuis janvier 99)

1	Metal Gear Solid (PS)	25 pts	-6	↓
2	SSX (PS2)	22 pts	Nouv.	→
3	ISS Pro Evolution (PS)	16 pts	-2	↓
4	The Legend of Zelda Majora's Mask (N64)	12 pts	Nouv.	→
	Virtua Tennis (DC)	12 pts	+3	↑
5	Resident Evil Code Veronica (DC)	10 pts	-3	↓
6	Shenmue (DC)	9 pts	Nouv.	→
7	Capcom vs SNK (DC)	8 pts	+3	↑
8	Street Fighter EX 3 (PS2)	7 pts	Nouv.	→
9	Zelda 64 (N64)	6 pts	-7	↓
	Colin McRae Rally 2 (PS)	6 pts	-8	↓
10	Tenchu (PS)	5 pts	-1	↓
	Suikoden 2 (PS)	5 pts	+1	↑

JOYPAD MEGASTAR

Pas la peine de se prendre pour un supra devin à la longue barbe pour comprendre que Shenmue (DC), Zelda Majora's Mask (N64), SSX (PS2), Tony Hawk 2 (DC), Quake III Arena (DC), MSR (DC), NFL 2001 (PS2), Jet Set Radio (DC) et Capcom vs SNK (DC) vont marquer les esprits. Ça tombe bien, c'est Noël, alors profitez-en !

mega Joypad star

ON EN REVE DEJA...

[G]OLLUM >>>>>>>>> Mario 128 (Game Cube) et MGS 2 : Sons of Liberty (PS2)
[W]ILLOW >>>>>>>>> MGS 2 : Sons of Liberty (PS2) et Alone in the Dark 4 (PS)
[C]HRIS >>>>>>>>>> Tenchu 3 (PS2) et Munch's Odysee (Xbox)
[E]LWOOD >>>>>>>>> MGS 2 : Sons of Liberty (PS2) et Shadow of Memories (PS2)
[K]ENDY >>>>>>>>>> MGS 2 : Sons of Liberty (PS2) et Rogue Spear (DC)
[G]REG >>>>>>>>>> Burning Rival School 2 (DC) et Tales Of Eternia (PS)
[T].S.R. >>>>>>>>>> MGS 2 : Sons of Liberty (PS2) et Onimusha (PS2)
[T]RAZOM >>>>>>>>> Winning Eleven 5 (PS2) et Gran Turismo 3 (PS2)
[R]AHAN >>>>>>>>>> MGS 2 : Sons of Liberty (PS2) et Silent Hill 2 (PS2)
[J]ULO >>>>>>>>>>> Shenmue (DC) et MGS 2 : Sons of Liberty (PS2)
[M]ARINE >>>>>>>>>> MGS 2 : Sons of Liberty (PS2) et Shadow of Memories (PS2)
[A]NGEL >>>>>>>>>> Winning Eleven 5 (PS2) et MGS 2 : Sons of Liberty (PS2)

Angel

Malgré toutes mes précautions, Joseba, un de nos chers maquettistes, a trouvé le moyen de me coller subtilement un drapeau espagnol sur la bouille (voir la photo du mois dernier). Hahaha, qu'est-ce qu'ils déconnent à la maquette...On se marre ! Haha !! JOSEBA SI TU TOUCHES ENCORE A LA PHOTO, JE TE TUE !


Son jeu du mois
Shenmue (DC)

Elwood

De mon appart', [u]ne vue sur un square où une [band]e de sauvageons fait souvent [d]u [bruit]re. Ce n'est pas très gênant [pour] mes cycles de sommeil, [mais] ça m'a donné une idée pour [m']étendre en période de [bouc]lage : utiliser un pistolet de [paint]-ball avec lunette [de vi]sée. Ah, les [jeux v]idéo, source [inépu]isable [d'ins]piration...

Son jeu du mois

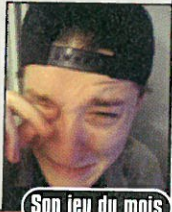
Kendy

Mon PC est hanté ! En effet lorsque je l'éteins, il se rallume tout seul dix secondes après, rendant mon clavier inopérant. Pourtant, je suis allé dans le BIOS et j'ai tout foutu en Disabled. La trans-communication, moi j'y crois ! Et là, le medium c'est une machine high-tech ! Espérons que ce ne soit pas le spectre de François Mitterrand !


Son jeu du mois
Capcom Vs SNK (DC)

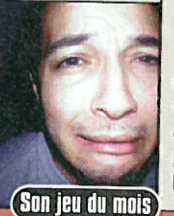
RaHaN

Les bouclages à répétition ça a du bon. Non seulement ça va me permettre de payer ces #@%§ du Fisc (oui ils nous ont tous eu cette année), mais j'ai même pu fumer une cigarette dans le bureau de TSR, avec son accord. Tout de suite, elle a eu meilleur goût... Et le goût, dans la vie, ça compte !


Son jeu du mois
SSX (PS2)

Greg

Entre les lettres d'amour débiles que Karine reçoit, les mails d'amour que je reçois pour Keiko et Yûki, une Japonaise avec qui j'ai fait une émission sur Game One, je me demande si : 1) Toutes les nanas ont disparu de France, ou 2) Joypad est un super-outil matrimonial pour les filles célibataires.


Son jeu du mois
SSX (PS2)

Julo

C'est l'hiver, ça caille, j'ai décidé de me laisser pousser les tifs. Le problème quand on essaye de sortir d'une période cheveux rasés, c'est qu'on passe forcément par une phase délicate... J'ai l'impression d'avoir un casque sur la tête et une copine m'a récemment comparé à cette bonne vieille peluche de Kiki. J'vais pas tenir longtemps !


Son jeu du mois
Shenmue (DC)



Link peut être un acteur très expressif quand il s'en donne la peine. Bel effort.





Des combats toujours aussi dynamiques et accessibles grâce au système de Lock.

jours, cette terre ne sera plus, rasée à jamais par la météorite de la destinée ! ». L'aventure débute ainsi, avec comme pire ennemi : le temps ! Vous l'aurez compris, dès les premières séquences le ton de ce nouveau Zelda est donné et même si l'esprit qui anime l'aventure reste bon enfant, le scénario ambiance fin du monde se révèle cette fois-ci bien plus sombre que précédemment.

Le meilleur Zelda ?

Ce qui impressionne instantanément dans Majora's Mask, c'est indéniablement l'immersion totale ressentie dès les premiers pas dans l'aventure. Difficile de qualifier ce sentiment de liberté qui vous submergera et vous fera vraiment prendre conscience du tour de force réalisé, une nouvelle fois, par Nintendo. En tant qu'aventure parallèle, Majora's Mask reprend de nombreux éléments déjà présents dans Ocarina of Time (personnages clefs, système de jeu, thème principal) mais se fait un malin plaisir à les décliner sous d'autres angles. Au cœur de votre quête, le temps joue donc une fois de plus un rôle prépondérant, tout en mettant aussi l'accent sur l'utilisation des masques (élément assez anecdotique dans Ocarina of Time, mais qui permet ici à Nintendo, de surfer habilement sur la vague des objets à collectionner initié par les Pokémon). Pour mieux comprendre la situation, je vous rap-

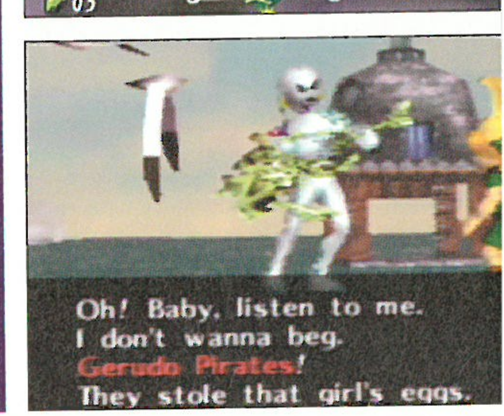


Vivons heureux, vivons masqués

Outre les trois masques principaux (sachez d'ailleurs qu'il en existe un quatrième, disons, hum, très secret), vous aurez la possibilité au cours de l'aventure de trouver 20 autres masques. Ces derniers possèdent également quelques pouvoirs comme les oreilles de lièvre (pour marcher beaucoup plus vite), la tête de pierre (pour être invisible auprès des pirates), le bec de coq (pour charmer certains animaux), ou encore les cheveux de fée (pour découvrir les fées perdues). Pour tous les avoir, il vous faudra souvent mener à bien de nombreuses mini-quêtes parfois particulièrement bien cachées. L'intérêt de ces dernières est en accord avec la durée de vie du jeu, gigantesque.







L'appel de la nature

N'oubliez pas que pour faire tourner le jeu, le fameux Ram Pak est désormais obligatoire. Un achat supplémentaire certes, mais qui s'amortit en une fraction de seconde dès que vous aurez été happé par l'aventure grandiose qui vous attend. En outre, l'ajout innocent de ces 4 Mo de Ram permet à ce Zelda de proposer une richesse graphique, une qualité sonore, en somme un plaisir de jeu décuplé par rapport à Ocarina of Time. Visuellement, cela se constate par plus de personnages à l'écran, des décors se déployant à perte de vue, un rendu beaucoup plus chaud des couleurs (ah les dernières 12 heures, ah les teintes rougeâtres annonciatrices de l'Apocalypse !) et des milliers de détails qui, mis bout à bout, font toute la différence avec les autres productions du genre. La variété des environnements visités est d'ailleurs tout simplement incroyable. Vaste plaine, marécages lugubres, baie rafraîchissante, région enneigée, montagne escarpée, le sentiment de liberté est tel, que chaque déplacement devient vite enchanteur. Cependant l'alternance du jour et de la nuit, l'évolution des conditions météorologiques, l'abondance de détails aussi bien graphiques que sonores renforcent l'immersion. Pour la première fois dans un jeu (enfin, c'était déjà le cas dans Ocarina of Time, j'avoue) ne serait-ce que se balader procure un rare plaisir... C'est clair, chez Nintendo on n'a pas perdu la recette du jeu, le vrai !



elle que vous n'avez potentiellement que trois ıurs (le défilement du temps étant symbolisé en as de l'écran) pour sauver le royaume d'Hyrule. haque journée équivalant à environ 20 minutes e temps de jeu, je ne vous apprendrai rien en ɔus disant qu'une heure de jeu sera insuffisante ɔur arriver à vos fins. L'astuce alors ? Eh bien ɔut simplement d'utiliser son ocarina magique ɔur effectuer un bond dans le passé et accesɔirement remettre les compteurs à zéro. Ainsi, squ'à ce que vous ayez déjoué les plans du ɛdoutable Stalkid, les trois jours se répèteront variablement. Déconcertant ? Oui, au départ en ıut cas. En effet, sur le papier vous aurez l'im-ɾession qu'il vous faudra refaire inlassablement s mêmes actions, recommencer toujours et ıcore les mêmes donjons... Une attitude très ɛe frustrante et énervante si tel avait été le cas, ais bien évidemment cela ne l'est pas ! fectivement, même si à chaque retour dans le mps vous perdez tous vos biens « consommables » (nombre de flèches, argent, bombes, c.), les accessoires « nobles » (armes, fragents de cœur, masques) sont conservés. ı outre, de nombreux raccourcis appaîtront au fur et à mesure. Par emple, une fois un donjon achevé ; sont d'ailleurs truffés d'énigmes

Une histoire palpitante de masques enchantés et de course contre le temps

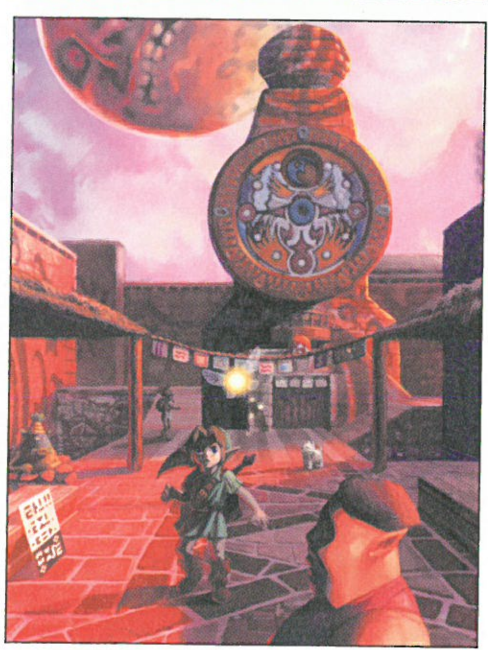
super-bien pensées comme d'hab'), vous n'aurez pas besoin de le refaire lors de votre prochain voyage temporel ou au pire, il vous sera possible d'accéder directement au boss grâce à un judicieux téléporteur. A ce titre, n'oubliez jamais que votre ocarina et les chansons que vous apprendrez progressivement seront autant de moyens d'accélérer le temps, de le ralentir, de vous téléporter, etc. Décidément quelle classe, ce Robert Charles.



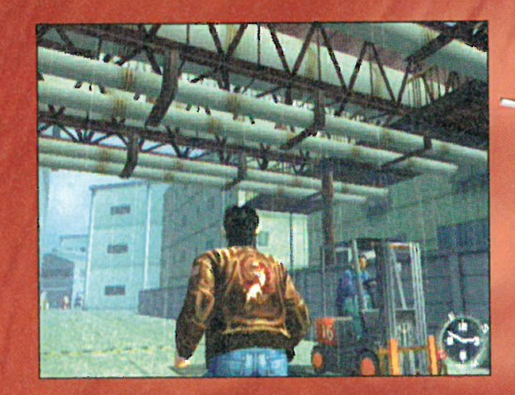
Lorsque l'Apocalypse devient annonciatrice d'apothéose

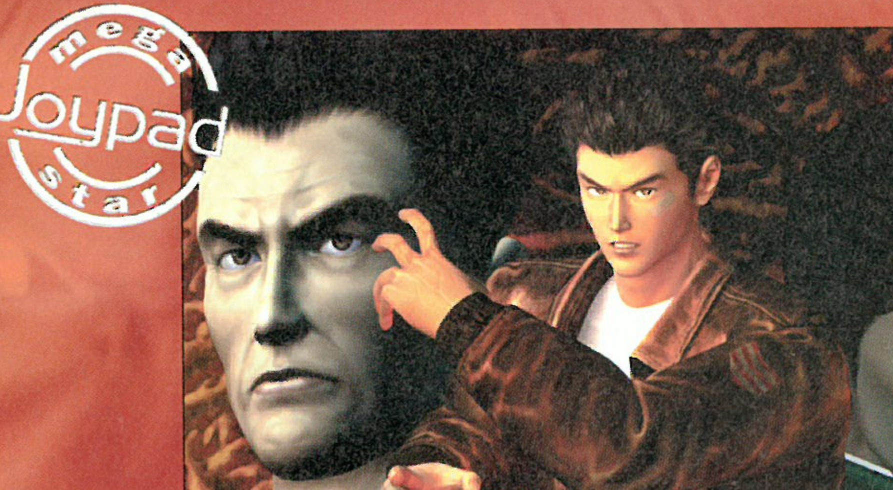
Le seul élément dont vous aurez en revanche énormément besoin reste une mémoire à toute épreuve ! En effet, ce Zelda misant sur la liberté offerte au joueur et pouvant être abordé de nombreuses manières, il existe beaucoup d'actions particulières à exécuter à des lieux et à des heures très précises.











Shenmue

La Dreamcast devient une usine à bons titres, et la sortie de Shenmue enfonce définitivement le clou. Ce projet ambitieux et original marquera les esprits... Un « jeu vidéo d'auteur », magnifique et touchant.

« Il viendra par la mer d'une lointaine contrée de l'Est. Un jeune homme qui doit encore découvrir son potentiel. Ce potentiel est un pouvoir qui pourrait à la fois le détruire ou réaliser sa volonté. Son courage déterminera son destin. Le chemin qu'il devra traverser sera chargé d'adversité. J'attends tout en priant. Pour cette destinée prédite depuis les temps anciens. J'attends avec impatience. Un dragon émerge de la terre tandis que de sinistres nuages emplissent le ciel, un Phœnix descend des cieux traînant un vent pourpre depuis ses ailes. La nuit noire se dévoile avec pour seule lumière l'étoile du matin. Et ainsi la saga... commence. » C'est par ces mots et sur un fond de cinématique magnifique qu'une mystérieuse jeune Chinoise, Sha Hua, introduit le premier chapitre de Shenmue... Une saga qui s'annonce a priori très longue (elle devrait compter 16 épisodes en tout) et qui fera date dans l'histoire des jeux vidéo, c'est évident. Un véritable jeu « pari », autant financièrement parlant pour Sega, qui a débloqué des fonds colossaux pour lui (150 millions de francs !), qu'artistiquement parlant pour son créateur, Yu Suzuki, qui tente là une véritable expérience ludique. Car s'il a des allures de véritable blockbuster, Shenmue est avant tout un jeu personnel et expérimental. On trouve derrière lui un homme qui a eu carte blanche pour s'exprimer. Bref, ce jeu possède vraiment une âme, il touche comme un bon film, à condition d'avoir une certaine sensibilité... et avant tout, de bien maîtriser la langue de Shakespeare !



fiche technique

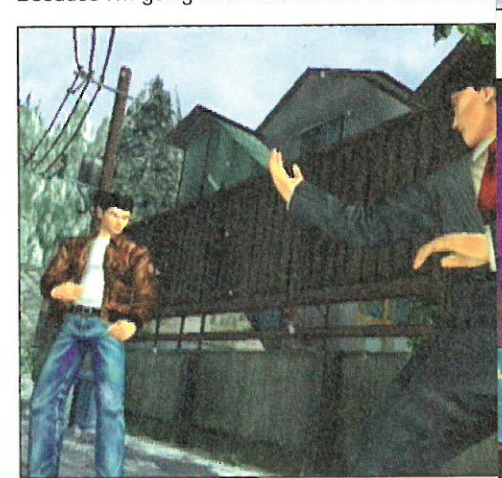
Editeur	Sega
Développeur	Sega (AM2)
Genre	F.R.E.E.
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde (80 blocs)
Nbre d'heures de jeu	25 en moyenne
Spécial	50/60Hz, Modem, VGA, 4 CD-rom
Existe sur	Rien d'autre

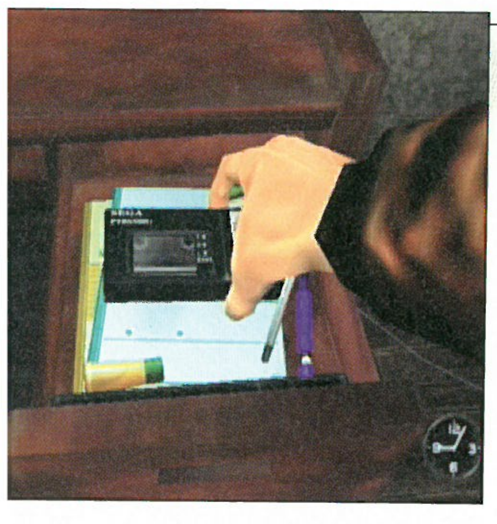
Do you speak english ?

On va essayer de se débarrasser vite fait du paragraphe « coup de gueule », bien qu'il soit complètement nécessaire... Voilà, l'Europe a beau être désormais un continent jouant un rôle important dans le succès des jeux vidéo, Sega nous déçoit en se foutant clairement de nous... Shenmue, LE jeu de la Dreamcast, arrive ainsi sur le vieux continent en général et au pays des fromages en particulier, tout en anglais, dans les doublages comme dans les sous-titres, sans aucun effort de traduction (pardon, juste dans les menus, bravo). Alors disons-le en anglais : Sega Europe sucks !!! Ces braves types vous répondront que le travail de localisation de la version américaine ayant duré neuf mois, la sortie du jeu aurait été encore reportée s'il avait fallu le traduire en français, en allemand et en espagnol... Ah oui ? Et qu'est-ce qui vous empêchait de traduire simplement les sous-titres, hein ? Ce qui a pris du temps avec la version ricaine, ce sont les doublages et la synchronisation labiale, non ? Pfff, c'est rageant. S'il avait fallu faire un petit effort de bonne volonté sur un seul des jeux de la gamme, il fallait que ce soit sur celui-ci ! La formule est simplissime : soit vous comprenez bien l'Anglais et apprécierez le jeu, soit ce n'est pas le cas et Shenmue deviendra immédiatement inintéressant ! Compte tenu de la nature même du gameplay, c'est aussi simple que ça. Au moins vous serez prévenus.

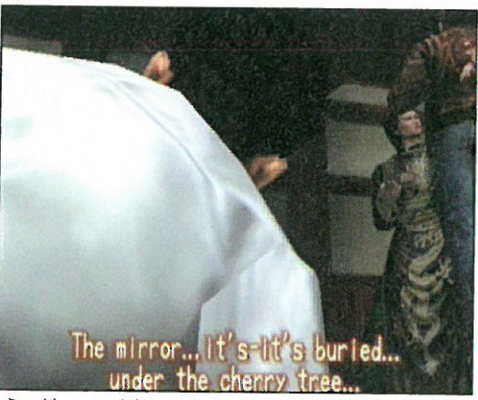
La vengeance d'un orphelin

Ouf, ça fait du bien de s'exprimer. Hum, mais revenons à nos moutons en espérant que vous soyez nombreux à comprendre l'anglais... Because I'm going to write the rest of this review





Ce lecteur vous permettra d'écouter les K7 mises en vente.



Un mystérieux miroir est au centre de tous vos problèmes.

Un jeu expérimental qui fera date dans l'histoire vidéo-ludique

n english, and without any french subtitles, you'll)e warned. It could be a good test after all, if 'ou want to buy this game, isn't it ? So... OK je)laisante, détendez-vous. Tout commence donc ivec une scène d'intro magistrale. Nous ;ommes en 1986, à Yokosuka, une ville por-uaire japonaise dans laquelle se trouve une)ase militaire américaine. Notre jeune héros, ?yo, 17 ans, rentre chez lui et découvre la laque de bois sur laquelle est calligraphié son om de famille, brisée, au sol... Dans le dojo, n inconnu en robe chinoise est en train de se attre contre son père, Iwao, maître respecté 'un art martial familial transmis depuis plu-ieurs générations. Il est question d'une sombre istoire de miroir. Iwao ne veut rien dire mais nit par lâcher le morceau, quand son adver-aire s'en prend à Ryo. Le Chinois obtient enfin e qu'il était venu chercher, le fameux miroir. Ryo n'y comprend rien et voit finalement son père mourir, devant ses yeux, par la main de ce puissant Chinois qui semble se faire appe-ler « Lan Di ». Le jeu commence quatre jours plus tard, alors que Ryo vient à peine de se remettre de ses blessures et cauchemarde encore toutes les nuits, revoyant mille fois le visage de Lan Di et le coup fatal qui terrassa son père. Le visage de cet homme est imprimé dans sa mémoire, un désir de vengeance brûle en lui. L'aventure peut commencer.

Yokosuka comme si vous y étiez

Le premier pari de Yu Suzuki fut de créer une ville tout entière, en l'occurrence Yokosuka, remplie de ses habitants et de tout un tas de petits détails et de principes intelligents, visant à vous plonger

Il est possible de regarder autour de soi tout en marchant.

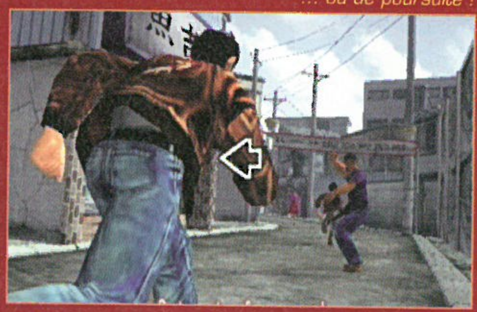
QTE, les « Quick Time Event »

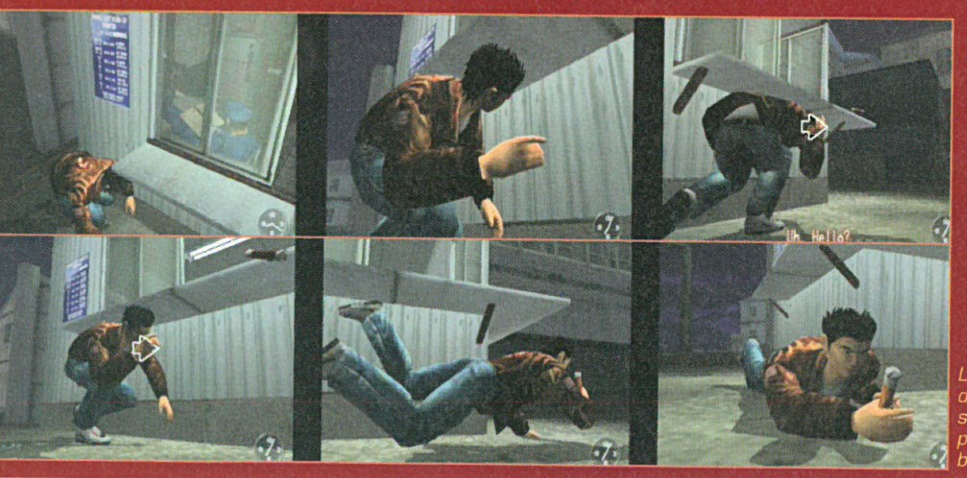
Les Quick Time Event sont des petits jeux de réflexes qui surviennent de temps en temps au cours de la partie, sans prévenir. Le principe est simple : une commande (touche de la manette ou direction au pad) apparaît d'un coup à l'écran et vous devez la répéter le plus rapidement possible pour réussir l'épreuve. Un principe plutôt simpliste, qu'on peut trouver assez inintéressant (Kendy vous dirait que c'est simplement du Dragon's Lair déguisé), mais qui reste vraiment bien, mais pas assez finalement, utilisé au cours de l'aventure. En effet, ces événements, qui peuvent durer 3 secondes comme une minute entière, sont terriblement bien amenés et permettent au jeu de proposer des scènes d'action franchement trippantes, tout en conservant une mise en scène et des chorégraphies excellentes. Ainsi, certaines scènes de combat seront en QTE et proposeront même une sorte d'arborescence. Cette dernière dépend de l'ordre dans lequel vous réussissez ou échouez dans vos manip' et pourra, à chaque nouvel essai, rendre chaque combat chorégraphié tout à fait différent. Hop, voici quelques exemples en images...



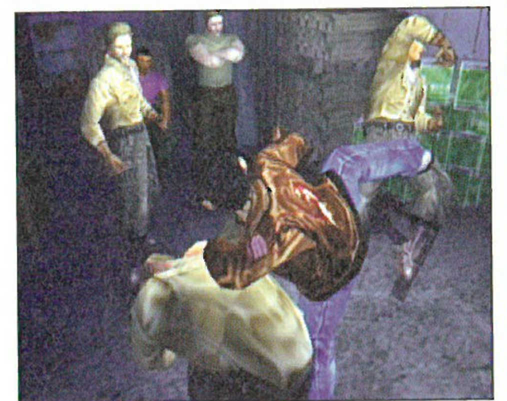
La plupart du temps, il s'agit quand même de baston...

... ou de poursuite !





Les QTE peuvent survenir dans n'importe quel type de situation. Ici, vous tentez de vous infiltrer en silence, vous vous cognez la tête et devez faire preuve de rapidité pour éviter que la lampe ne tombe bruyamment au sol... Ceci alerterait le garde !

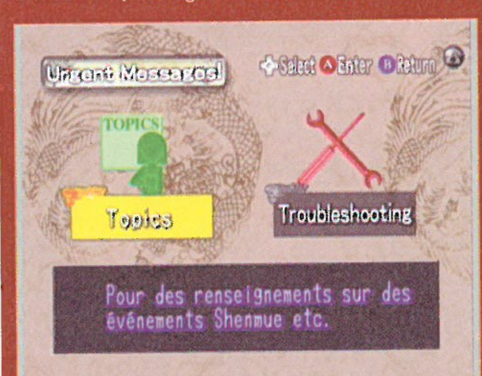


Les QTE permettent d'avoir des scènes de baston super-bien chorégraphiées, comme dans un bon film made in Hong Kong.

point. Le premier disque commence ainsi, assez doucement, et vous vous rendrez rapidement compte des limites de ce système de progression. En fait, on se pose même assez vite des questions quant à l'intérêt du jeu tout entier... Mais viennent ensuite se greffer tout un tas d'autres choses, qui font oublier ce début un peu poussif de l'aventure. Il y a d'abord les petits événements annexes, très courts mais nombreux, les Quick Time Event, les scènes de baston Free Battle, le système de progression des coups... Toutes ces variantes de gameplay deviennent de plus en plus nombreuses lorsqu'on avance dans le jeu, tandis que le scénario devient de plus en plus intéressant jusqu'à la fin, qui vous fera pleurer d'impatience tant les informations sur Shenmue 2 sont peu nombreuses ! Bon, mais restons tout de même objectifs : l'intérêt de

Le passeport des fans !

Le « Shenmue Passport » (le fameux quatrième disque) représentera tout au long du jeu, et même après, une sorte de « bible » du fan. Si vous êtes vraiment dans le trip, il vous permettra d'approfondir à mort l'expérience... Le contenu off line fait office de best of, avec le « Movie Theater » (compilation des meilleures cinématiques), l'option « Music » (stockage de tous les airs que vous entendrez dans le jeu) et enfin avec « Information » (explications sur sept points essentiels du gameplay, par sept personnages du jeu en version superdétaillée). Mais passons au plus intéressant, la vraie bible de Shenmue se trouve sur le net et vous ne pourrez y accéder que via le Shenmue Passport... Une fois connecté, huit options s'offrent à vous :



L'équipe Shenmue vous laisse des messages, des informations sur d'éventuels événements liés au jeu, etc. Téléchargement de sauvegardes et petits bonus marrants. Les possibilités sont vastes mais restent à venir !



Les coups spéciaux : historique sur chacun des coups qu'utilise Ryo lors des combats Free Battle, pour apprendre par exemple qu'il vient de Chine, comment il a été inventé, etc.
Les lieux : cartes de chaque quartier, possibilité de cliquer et d'avoir une petite anecdote à propos des édifices importants, etc.
Les personnages : plus de 300 en tout, avec infos sur certaines histoires de famille, petits topos sur le background de chaque habitant...



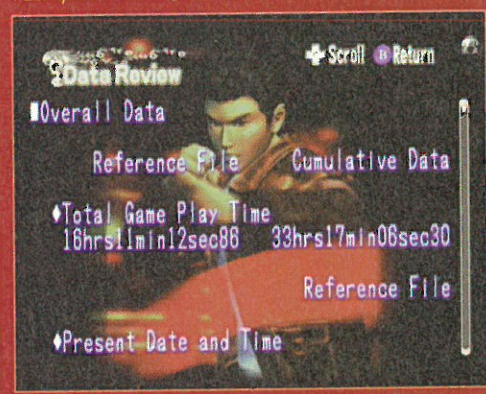
Nozomi analyse votre sauvegarde pour vous aider. Elle donne des infos sur les personnages à aller voir et vous débloque lorsque vous êtes en difficulté !



Récapitulatif des meilleurs scores sur les différents mini-jeux. 3 classements « Top 1000 » des meilleurs joueurs (mondial, européen et français) !



Lien vers le site officiel de Shenmue, avec des rubriques inédites, normalement.

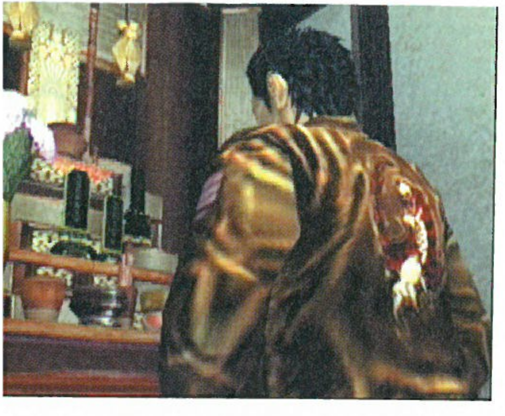


Analyse ultra-complète de la sauvegarde (infos en masse sur votre partie).
Nombre d'heures de jeu, nombre de Yens dépensés, nombre de fois où vous avez heurté un mur... Des centaines de lignes à lire sur sa propre partie !

Shenmue Goods : télécharger des fiches techniques sur les personnages les plus importants pour les consulter depuis un VM (1 canette « édition limitée » = 1 fiche technique).
Free Market : Echange d'objets contre d'autres inédits.
What's New : lien entre les joueurs et l'équipe Shenmue, qui peut proposer de nouvelles options.
Banderole météo qui informe sur les jours à venir.



Notice en ligne qui permet d'avoir des informations plus détaillées sur les mécaniques du gameplay. Rubrique évolutive : l'équipe Shenmue détaille certains points obscurs, dès que cela est nécessaire.

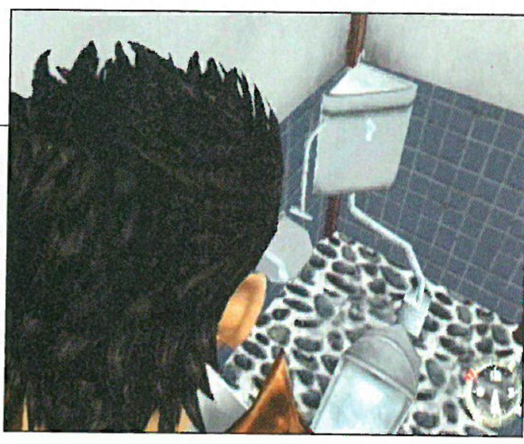


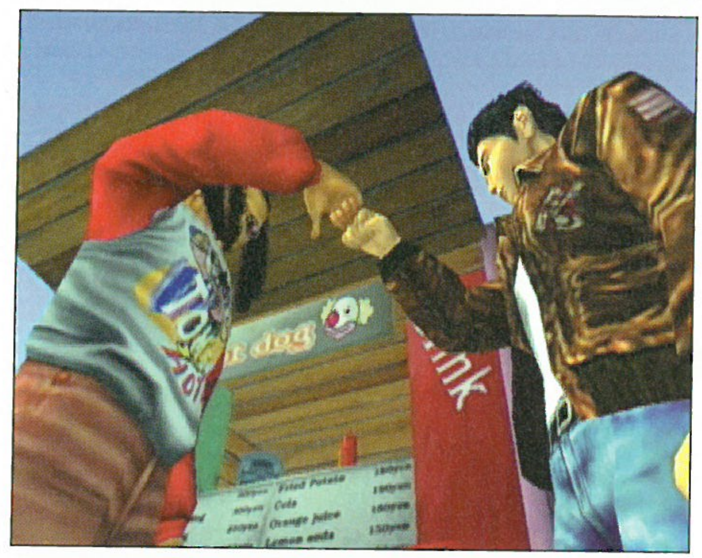
Shenmue est limité par le côté expérimental de son gameplay. Les joueurs les plus difficiles qui cherchent un rythme parfait, un système captivant, un aspect ludique à toute épreuve, etc., seront déçus de se sentir un peu trop passifs, de temps en temps, par rapport au déroulement de l'aventure... Comprenez par là qu'il faudra accepter deux ou trois petits défauts ludiques et surtout être sensible à l'univers, à l'histoire, aux sentiments du héros... En gros il faut être dans le trip ! Pour ma part, vous l'aurez compris, je suis complètement tombé sous le charme, et ce depuis la sortie du jeu en version japonaise. J'en ai eu pour un mois, à l'époque, à regrouper toutes les infos sur l'histoire, à choper des traductions de dialogues, à discuter avec des ricains sur des forums spécialisés, à échanger des infos, etc. Tout ça pour profiter au mieux du jeu... J'ai même créé une page web, Shenmue Fan (je vous laisse trouver l'URL), histoire de regrouper les fans français et de les aider ! Là, je viens de finir le jeu deux fois pour le test... Je vous dis pas le bonheur d'en profiter enfin en comprenant tout ! Mais il faut comprendre l'Anglais, hein, ne l'oubliez surtout pas... Deux derniers petits conseils : ne faites pas le jeu avec une soluce, ça gâcherait tout, vraiment, et gardez votre sauvegarde jusqu'à la sortie du deuxième chapitre. Eclatez-vous en attendant, et vivement Shenmue 2 !

Julo



Non, le trip réaliste n'a pas été poussé jusqu'aux toilettes... Dans le même genre d'idée, Ryo ne mange pas et ne se lave pas non plus durant le jeu... Ces « imperfections » seront-elles réglées dans Shenmue 2 ?

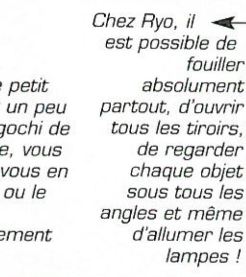




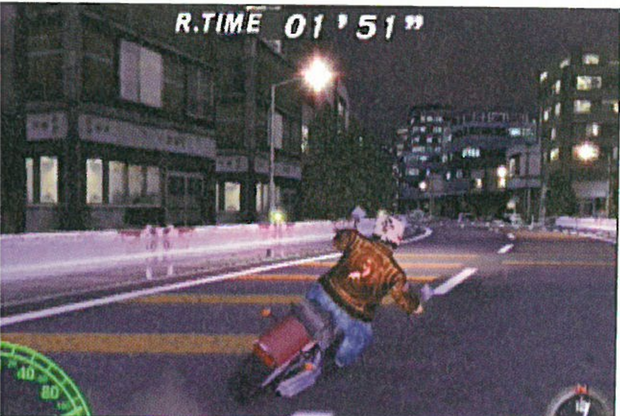
L'Emotion Engine de la Dreamcast !

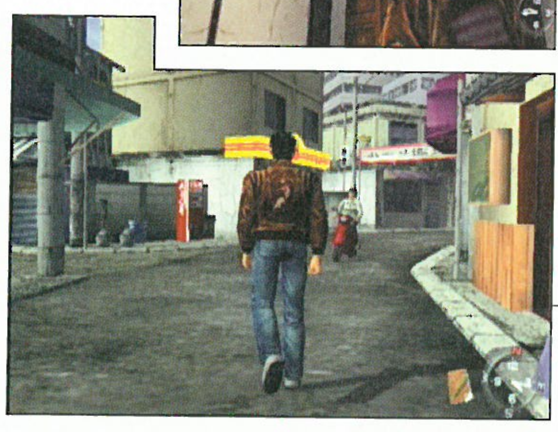


Ce petit chat est un peu le Tamagochi de Shenmue, vous pourrez vous en occuper ou le laisser complètement tomber.



Chez Ryo, il est possible de fouiller absolument partout, d'ouvrir tous les tiroirs, de regarder chaque objet sous tous les angles et même d'allumer les lampes !





Après avoir obtenu une information importante, Ryo prend automatiquement note dans son carnet. Dans ce cas, l'icône en bas à droite de l'écran vous avertira.

Notes

18 Technique
De vastes environnements, une communauté entièrement gérée, une interaction poussée...

19 Esthétique
Visuellement magnifique, c'est tellement beau qu'on perd des heures à se promener en regardant partout !

16 Animation
De gros ralentissements à certains endroits du jeu, mais globalement tout tourne rond.

17 Maniabilité
Il faut un petit temps d'adaptation pour se rendre compte à quel point elle a été bien pensée.

19 Sons
Bruitages convaincants, travail sur le doublage impressionnant, musiques magistrales ! Un régal pour les oreilles.

15 Durée de vie
Elle dépend de votre façon de jouer, en fonçant comme un ouf on peut mettre 15 heures la première fois.

+ Plus
L'ambiance, l'immersion. Un jeu magnifique, un gameplay unique.

– Moins
On voit vite les limites du gameplay et il faut vraiment rentrer dans le trip pour l'apprécier.

9/10 Note d'intérêt
Si vous comprenez l'anglais !!!

Plus loin...

J'aurais aimé vous en dire plus sur la suite de Shenmue, mais Sega n'a encore rien dévoilé de véritablement concret... Simplement que le deuxième épisode comprendrait les chapitres 2, 3, 4 et 5. En fait, Shenmue 2 devrait être vraiment dévoilé à la mi-novembre, c'est-à-dire qu'on en saura déjà bien plus au moment où vous lirez ces lignes ! Si vous avez le net, vous pouvez déjà aller jeter un coup d'œil. Sinon, comptez sur nous pour vous tenir au courant dès que possible, sûrement dans nos News Japon du mois prochain...

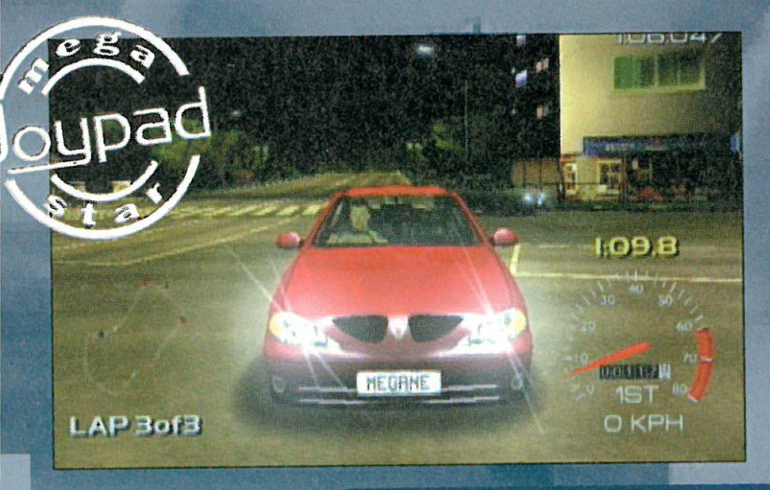
L'avis de Julo

'ai complètement craqué sur Shenmue, mais je reste bien conscient que certains le rouveront limité... Ici, tout est basé sur le trip réaliste, l'ambiance, le scénario, les entiments, etc. Il faut avoir une certaine sensibilité pour en profiter. Les concernés e reconnaîtront forcément. Oubliez si vous ne comprenez rien à l'anglais !

L'avis de Greg

Difficile de se prononcer sur un jeu comme Shenmue sans passer pour un c... Révolution, arnaque, Dragon's Lair déguisé ? Ne disons rien de tout cela, et laissons-nous porter tout simplement par un jeu envoûtant, pas parfait, mais très original. L'anglais c'est vraiment lourd, mais ça vaut le coup de faire un effort.

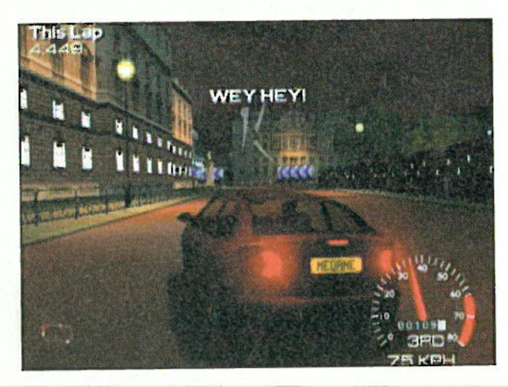




Metropolis Street Racer

Voilà presque 2 ans que l'on nous a présenté MSR. Un jeu qui s'est fait attendre mais qui en vaut la peine. « On en a rêvé, Sega l'a fait » ! Un titre qui ne dévoilera ses charmes qu'aux joueurs les plus tenaces et les plus audacieux.

Prévu pour le petit Noël de l'année dernière, les développeurs de Bizarre Creations (Formula One) se sont fait prendre une fois de plus au piège du retard. Combien de reports annoncés pour un soi-disant meilleur rendu final, et combien de déceptions au bout du compte ? Des dizaines, pour ne pas dire des centaines. Aujourd'hui, Metropolis Street Racer arrive enfin et avec quelques surprises de surcroît. En ce qui me concerne, et j'ai bien l'impression de ne pas être le seul dans ce cas, je commençais à perdre espoir de voir un jour un jeu de voitures qui sorte du lot. Evidemment, il y en a, mais ce ne sont plus des nouveautés. Et puis, le principe reste identique : tourner en rond avec ses véhicules et terminer sur la plus haute marche du podium. OK, je suis un peu sévère mais hormis les performances techniques et le degré de simulation, il n'y a pas tellement de renouveau. MSR apporte ce petit quelque chose qui manque à certaines productions pour en faire un jeu hors du commun et novateur.



Une vraie simulation d'arcade

A l'instar de Gran Turismo 2 ou de Colin McRae Rally 2, les mastodontes de la simulation de voitures, F355 Challenge est le dernier jeu en date qui marquait un nouveau tournant dans la simulation de voitures. La moindre erreur de conduite signifie une sortie de route et la victoire qui s'envole. Pourtant, certains joueurs en sont arrivés à reprocher à ce genre de titres un degré de difficulté trop élevé et des réglages interminables pour enfin commencer à prendre son pied ou un autre jeu plus abordable. La simulation, c'est bien, mais ne convient pas à tout le monde. Sega a donc pensé à cette communauté qui penche pour les sensations d'une conduite immédiate. MSR arrive à point nommé et bouleverse les données préétablies depuis longtemps par ces jeux ultra-pointus. Bon, on retrouve tout de même les modes habituels comme le Time Attack ou le Quick Race pour se familiariser avec le pilotage et les tracés, mais c'est le troisième mode qui fait tout le charme du titre. Allez, je ne vous fais plus attendre, place à l'originalité.

De nombreux challenges

Le « Street Racing » est un mode inédit dans lequel il n'est pas nécessaire de gagner de façon systématique. Même si la victoire reste le meilleur moyen pour progresser rapidement, le but est de se forger une véritable expérience en matière de pilotage. Il va donc falloir trouver son style et mesurer ses ardeurs de fou du volant pour remporter un maximum de points appelés « Kudos » (voir encadré). L'ensemble du jeu comporte 25 chapitres, décomposés en 10 épreuves pour chaque, et comportant en tout 6 challenges différents : « Hotlap » qui consiste à battre le temps imposé sur un ou plusieurs tours (voire illimité), terminer le stage avec une vitesse moyenne... Le deuxième challenge : « Timed run » est rythmé par un chronomètre. Plus ou moins difficile selon les chapitres, il faudra boucler le nombre de tours imposés avant la fin du décompte. Plusieurs voitures y participent, et créent parfois quelques ralentissements. Ensuite, il y a le « One to One ». Le but est simple : terminer cette épreuve effrénée en battant la voiture de votre adversaire. Il peut s'agir du même modèle que le vôtre ou non. Puis le « Street Race », course qui présente un nombre déterminé de tours sur un seul circuit dans laquelle plusieurs véhicules sont engagés. Le cinquième challenge s'appelle, eh oui, « Challenge » ! Ici, ces véritables défis vont mettre vos compétences de pilote à rude épreuve : doubler 7 voitures dans le temps imparti, établir un record de vitesse, prendre un tour sur un concurrent... Bref, ce n'est pas du gâteau comme le dit si bien Duke Nukem. Et enfin, le « Championship », stage qui propose un mini-championnat pour tester vos aptitudes en courses de rue face à d'autres concurrents.

fiche technique

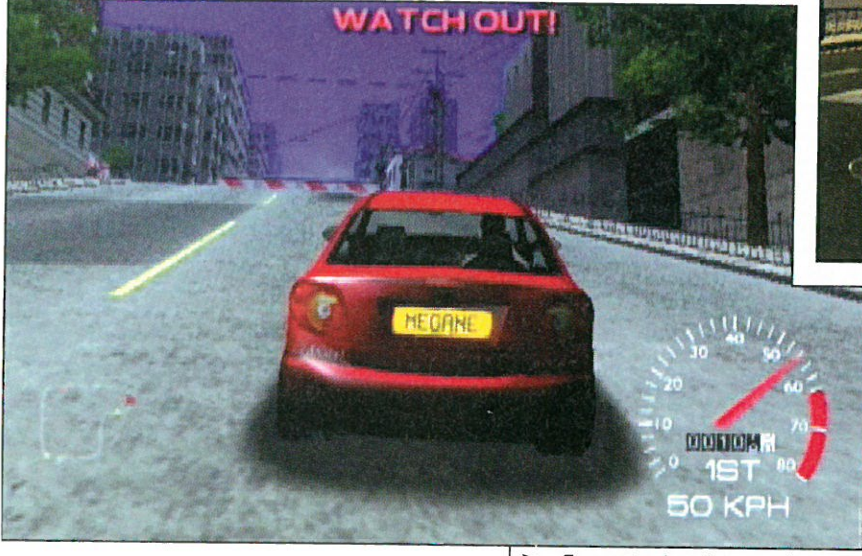
Editeur	Sega
Développeur	Bizarre Creations (GB)
Genre	Course de voitures
Nbre de joueurs	1 à 8
Niveaux de difficulté	Croissant
Difficulté	Difficile
Continues	Sauvegarde
Nombre de circuits	+ de 250
Spécial	Volant
Existe sur	Rien d'autre





Des Kudos en perspective à l'arrivée.





En ayant rebondit contre le mur, une pénalité sera décomptée en fin de stage.

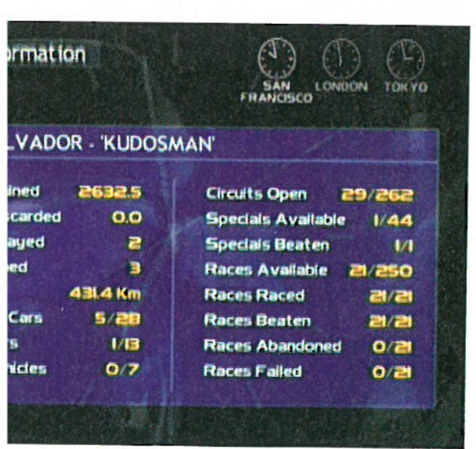
Londres, la nuit, c'est beau et en plus il ne pleut pas !

Les Kudos, Kezaco ?

Les « Kudos » sont ce que l'on pourrait appeler plus simplement « l'expérience ». Ils représentent la cotation d'un conducteur en fonction de son aptitude à piloter, à exceller dans une conduite fluide, avec style et sans erreur de pilotage. Plus vous réaliserez de bonnes performances et remporterez de succès, plus on vous accordera de Kudos. C'est votre Kudos que vous mettez en jeu chaque fois que vous jouez et c'est un peu de votre Kudos que vous perdez chaque fois que vous conduisez comme un porc ! Selon votre côte et votre persévérance, vous pourrez débloquer l'ensemble des circuits et parvenir au Défi Mondial !

Des plus et des moins

Jusque-là, je vois que vous vous êtes montrés atten- :ifs et intéressés, mais je sens une certaine impa- :ience. Je vous ai parlé d'originalité et vous vous demandez bien à quel niveau elle se situe ! Bon, j'y viens et pas d'énervement s'il vous plait ! Chaque fois que vous participerez à un challenge, vous aurez a possibilité de faire une sorte de pari. Par exemple, pour une course contre la montre, on vous proposera de faire un tour de circuit en moins de 31 secondes. En réussissant l'épreuve, plus ou moins de Kudos (points d'expérience) vous seront attribués en fonction de différents facteurs. Tout d'abord, en fonction du temps réalisé, mais aussi et surtout en fonction de votre conduite. Dans MSR, faut abuser du frein à main pour déraper, prendre chaque virage, chaque courbe avec la meilleure trajectoire possible. Chaque fois qu'il y a la manière, un « Wey Hey » et un « K » s'affichent à l'écran vous indiquant que vous êtes en train de gagner des Kudos. En revanche, si vous touchez les trottoirs ou les éléments du décor, un « Watch out » s'affiche en rouge, et dans ce cas, votre mauvaise conduite vous fera perdre des Kudos. Il en est de même si d'autres concurrents sont en piste et que votre voiture les heurte ou que vous adoptez une conduite trop dangereuse ! Pas de Kudos donc mais des points de pénalités. A la fin de chaque niveau, vous allez vous ronger les ongles en attendant le décompte des points pour votre habileté, pour le style et le retranchement des points de pénalités. Si aucune pénalité n'a été commise, un bonus de points supplémentaires est accordé.



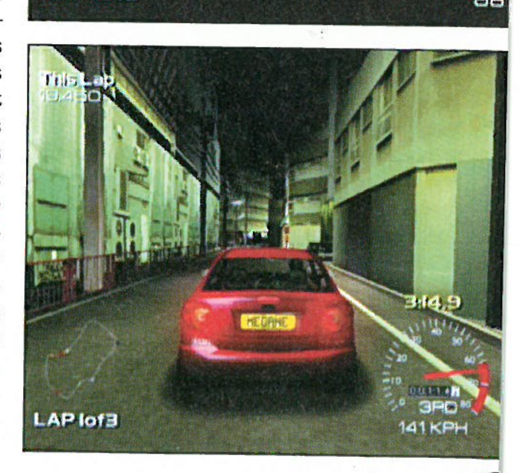
La visualisation de vos statistiques se fait sur cet écran.



Un tête-à-queue et la marche arrière doit vite être enclenchée.

Les paris sont ouverts

Ainsi, chaque stage remporté octroie, normalement, un nombre de Kudos. Ces derniers servent à plusieurs choses : ouvrir les courses suivantes, débloquer de nouvelles voitures, passer au chapitre supérieur ou encore obtenir des items bonus. Pour tenter de gagner davantage de Kudos, chaque stage vous offre la possibilité de parier sur le déroulement et le résultat de l'épreuve. Il vous appartient donc de réduire le temps imparti pour le : « Contre la montre », de terminer la course à une certaine place, de partir défavorisé dans certaines courses, d'augmenter une vitesse moyenne requise... Vous avez l'entière liberté de changer ces paramètres, mais à vos risques et périls ! En effet, si vous avez surestimé vos capacités ou si vos adversaires (qui bénéficient d'une bonne I.A.) se montrent plus véloces, bye-bye les Kudos ! A ce moment-là, ces points « misés » seront retranchés de votre capital Kudos. Autant vous prévenir tout de suite, vous allez en perdre, et pas qu'un peu. Si vous échouez, si vous abandonnez ou si vous recommencez un niveau mais que vous n'améliorez pas vos performances, hop, un paquet de Kudos en moins. Et pour couronner le tout, MSR dispose d'une sauvegarde automatique qui ne vous permet pas de rater un challenge pour revenir ultérieurement à d'anciennes sauvegardes. Une maîtrise totale et une confiance absolue dans son pilotage sont nécessaires. Avant de s'engager dans un challenge, le passage par le Practice est quasi indispensable. En ce qui concerne la cinquantaine de voitures au total (dont plusieurs cachées et très difficiles à obtenir), il faut premièrement

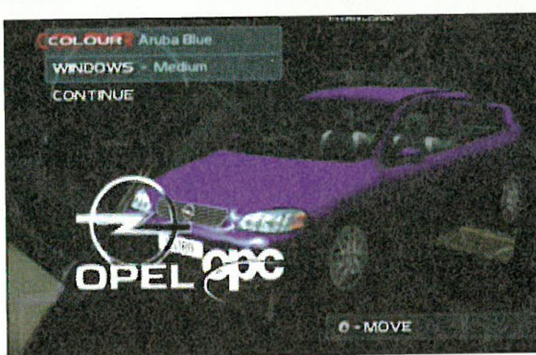


Metropolis Street Racer





les débloquer puis les gagner. C'est sûrement l'unique épreuve sur laquelle on puisse piloter comme un bourrin, taper dans les murs et décrocher le temps requis et la bagnole. Au programme, beaucoup de Japonaises (Toyota, Nissan, Mitsubishi...), des Françaises (Renault, Peugeot), des Allemandes (Audi, Mercedes)... De plus, tous ces véhicules ont une cotation, le FPA (Facteur de Performances Automobiles, NDLR) qui a une influence non négligeable. Plus vous battez de voitures à fort FPA, comparativement à la vôtre, plus il vous sera accordé de Kudos en cas de challenge remporté. Une des dernières mise en garde qu'il ne faut surtout pas omettre de préciser est que, quel que soit le challenge (le nombre de tours, le temps imparti...), c'est le dernier tour qui sera pris en compte, et non pas le meilleur !



Sous la pluie, les chocs pourraient bien être relativement fréquents.

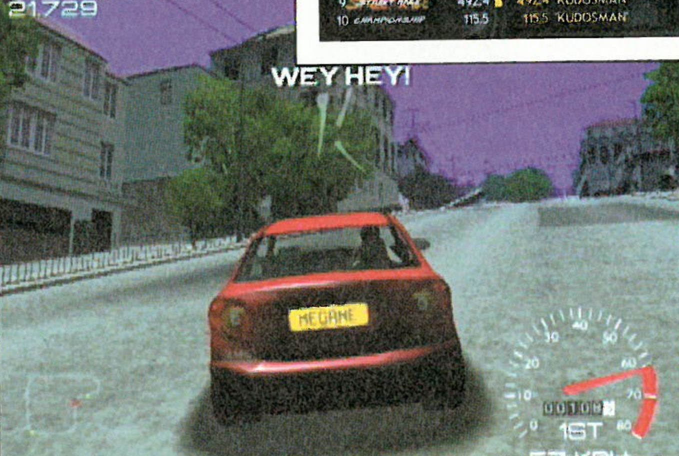


Remarquez le nombre de Kudos remportés avec un Joker bien placé.

Rien n'est laissé au hasard

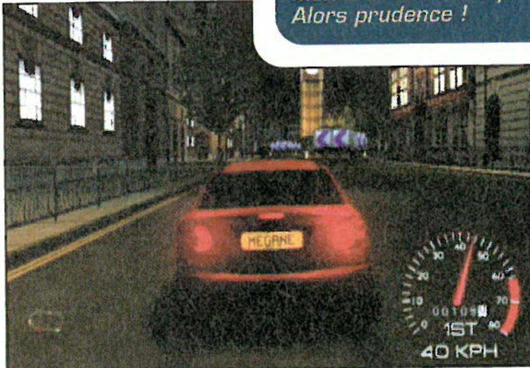
Cette fois je pense être arrivé à vous convaincre et à vous démontrer que MSR est vraiment original... mais pas seulement ! Les 3 grandes villes disponibles (Londres, San Francisco et Tokyo), ont été modélisées de façon absolument magnifique. Selon les épreuves, les circuits sont plus ou moins longs et se dérouleront dans différentes conditions climatiques (pluies diverses, brume, brouillard...), de jour comme de nuit. Techniquement, MSR ne souffre quasiment d'aucun ralentissement. Le moteur 3D, excellent, permet une bonne distance d'affichage (sans clipping) avec une très bonne vitesse d'animation. Les musiques, quant à elles, sont très entraînantes et propices à la conduite en ville, avec différentes stations de radio que vous allez écouter dans votre voiture (et comme dans la vraie vie, comme disent certains, ça grésille sous les tunnels !). MSR est un jeu remarquable sur de nombreux points, mais n'est pas exempt de tous défauts : l'ensemble est aliasé (et pas qu'un peu), seules 2 vues sont vraiment jouables, et les villes manquent d'animation (elles ressemblent parfois à des cités fantômes). Mais cela n'empêche pas Metropolis Street Racer d'être un jeu d'arcade excessivement bien réalisé et qui vous tiendra en haleine pendant des semaines entières. Un titre à posséder sans aucune retenue sur Dreamcast !

Mister Brown





Avant chaque course, faites monter les « enchères », si vous osez !



Notes



16 Technique
Une très bonne réalisation technique et des modèles de voitures excellents.

16 Esthétique
Belle modélisation des caisses et des environnements de toute beauté, quoiqu'un peu vides.



15 Animation
Quelques ralentissements à plusieurs. Aucun clipping. Des « replay » guère passionnants.



15 Maniabilité
Un coup de main à prendre pour le pilotage et des caisses de plus en plus puissantes.



16 Sons
Bruitages des moteurs réalistes et des musiques faites pour rouler.

18 Durée de vie
Plus de 250 circuits et un système de points permettant de jouer durant des semaines !



Plus
Un système de points et de paris hors du commun. La modélisation des voitures et des environnements.



Moins
L'ensemble est aliasé. Des villes qui manquent d'animation.



8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Il me reste un peu de place pour vous dire que des items bonus, comme des Jokers, sont à gagner pour atteindre une côte Kudos record. En plaçant un Joker sur le challenge de votre choix, vous pourrez doubler la quantité de Kudos en cas de victoire. Mais si vous échouez, ceci doublera le montant de Kudos perdu ! Alors prudence !

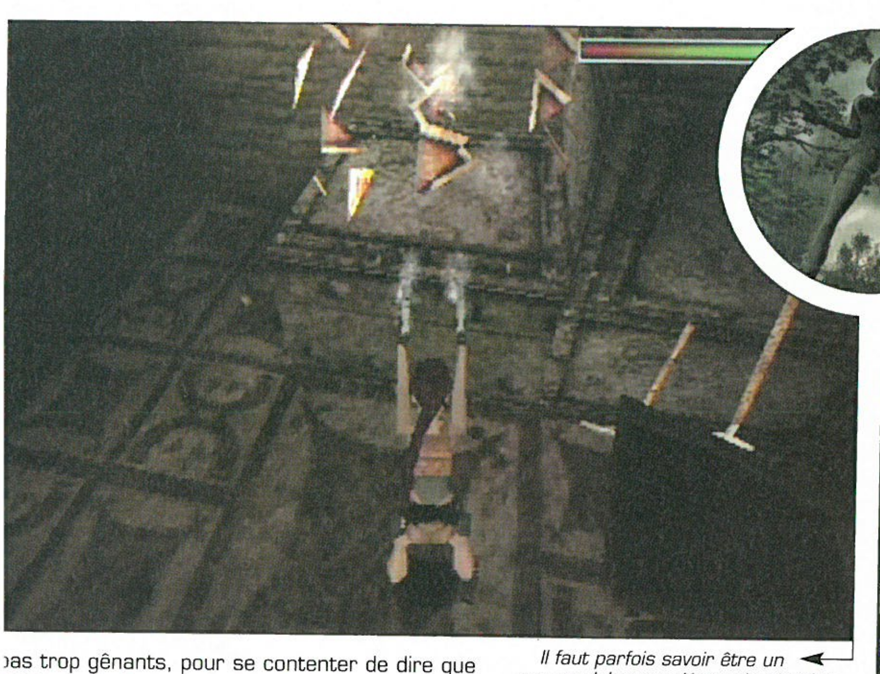
L'avis de Mister Brown

MSR ouvre une nouvelle brèche dans l'univers de la course automobile. Son système de points unique, avec bonus et pénalités, démultiplie l'intérêt de chaque course. L'entraînement et les choix judicieux en matière de pari sont les clés de la réussite. Un excellent jeu de bagnoles, arcade novateur.

L'avis de Trazom

Enfin du nouveau du côté des courses de caisses ! Certes, c'est de l'arcade, mais quelle joie de pouvoir parier sur sa position à l'arrivée, de psychoter sur le nombre de points que l'on vous allouera, et surtout de voir un jeu dont la durée de vie est plus que conséquente ! Un excellent titre qui change de l'ordinaire !

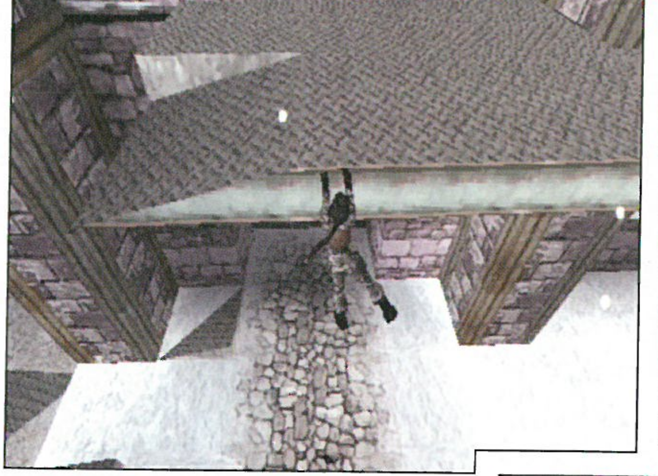




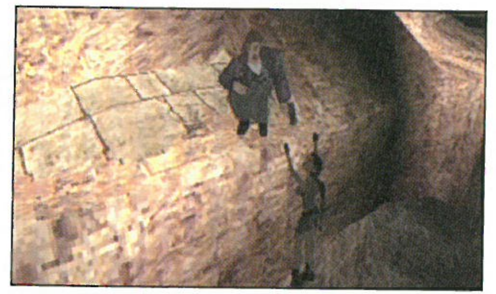
Une décharge de chevrotine dans le dos, ça fait de l'effet même sur une statue de 2,10 m.

Il faut parfois savoir être un peu vandale pour découvrir certains objets cachés.

pas trop gênants, pour se contenter de dire que TR5 est manifestement basé sur le même moteur 3D que l'épisode précédent. Autrement dit, on se retrouve devant un jeu assez beau, riche de décors travaillés et assez immenses, mais qui souffrent d'une « surcharge pondérale » manifeste. Comprenez : le jeu est tellement gourmand, avec sa résolution assez élevée et ses textures à foison, que notre bonne vieille PlayStation a un peu de mal à suivre le rythme qu'on lui impose. Résultat, le jeu rame de façon presque hypnotique, ses ralentissements étant toujours malicieusement présents, comme pour donner un rythme lorsque Lara court vers l'avant. En comparaison, TR1, certes moins beau, proposait des déplacements plus fluides et plus agréables. Enfin, l'inventaire reste en gros le même, avec une vaste panoplie d'armes mises à votre disposition (vos éternels pistolets, bien sûr, mais aussi un fusil à canon scié, des Uzis, un revolver (auquel vous pouvez coupler une visée laser), un fusil de snipe ou encore un « pistolet grappin », que j'avoue néanmoins ne pas encore avoir trouvé). Notez bien qu'il est inutile d'essayer de garder des munitions ou des trousses de secours au fur et à mesure que vous avancez. Les quatre aventures étant indépendantes, vous repartez de zéro, niveau armes et munitions, à chaque nouveau scénario (ce qui paraît somme toute logique).



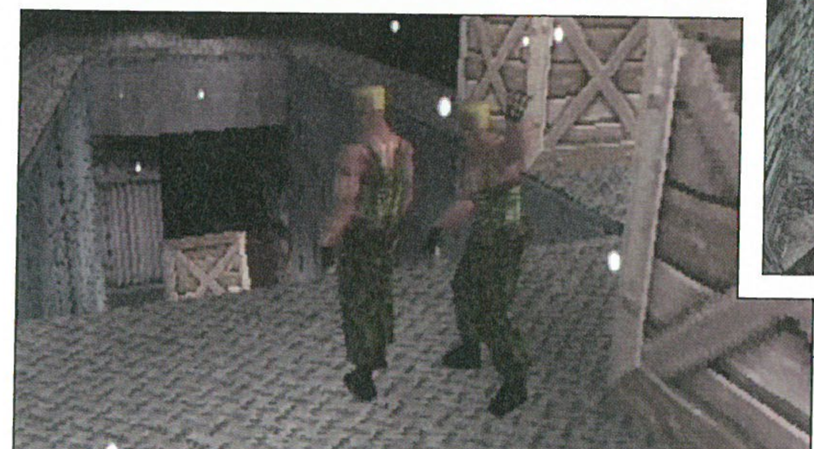
Et une petite souplesse arrière pour le plaisir...





Patience, rigueur, observation...

Essayer à un nouveau Tomb Raider a toujours été une épreuve qui, quoique plaisante, laisse quelques traces au niveau du vécu (ludique). TR5 ne déroge pas à la règle. Il faut aimer ce jeu pour y essayer, y revenir inlassablement, s'y perdre mais ne pas abandonner... Vous devrez plus que jamais observer avec attention votre environnement, le moindre détail pouvant avoir son importance. Les scènes d'extérieur ou d'intérieur se complètent avec bonheur, histoire de jouer tour à tour sur les sentiments de liberté absolue et de confinement, et les tableaux ne sont en général pas trop sombres (sauf en Irlande, où l'action se déroule de nuit, pas de chance). Les énigmes restent « faisables » et il n'est plus question ici d'aller chercher une clé, qui sert à aller ouvrir une porte de l'autre côté du niveau, qui elle même donne sur un levier qui ouvre une grille, derrière laquelle il y a une clé, qui ouvre autre chose... Argh ! Ce genre



L'équipage du sous-marin russe est composé de tas de clones de Duke Nukem.

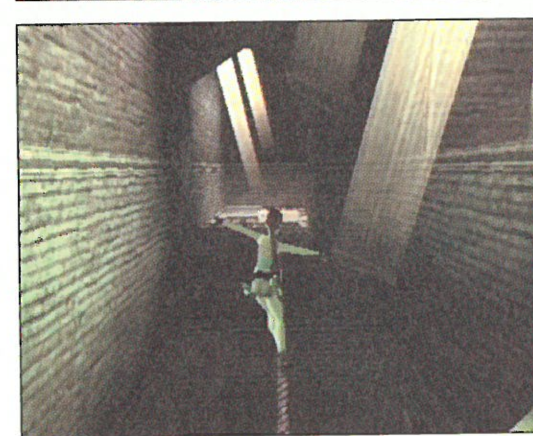
de marathon imposé n'a plus ici sa place, même si, évidemment, TR5 reste un jeu basé sur la résolution de problèmes réclamant soit de la logique, soit une certaine dextérité (parcours imposé à terminer en un temps record, plates-formes perdues dans le vide et qu'il ne faut rater en aucun cas etc.). On est finalement rarement coincé, sauf lorsqu'on l'est vraiment (suis-je bien clair ?). Par exemple, j'ai perdu deux bonnes heures à tourner en rond alors qu'il me suffisait de soulever une trappe (que j'avais vue !) qui était dans la pièce où effectivement, en toute logique, j'étais censé continuer mon chemin. Je n'avais pas compris qu'il fallait se mettre sur le côté et appuyer sur le bouton action pour la soulever (grrrr)... C'est ça Tomb Raider, des problèmes compliqués que l'on peut résoudre sans même sans rendre compte, et des passages où l'on reste bloqué, aveugle que l'on est, alors qu'un gosse de 4 ans qui ramasse la manette peut les passer les doigts dans le nez (ce qui n'est encore pas trop étonnant quand on a 4 ans, mais l'est davantage quand on en a 27 et qu'on s'appelle, je ne sais pas moi, Kendy). C'est souvent très énervant mais après tout, il suffit simplement de savoir se ménager, de temps à autre, des instants de répit...

Un jeu pour les fans

Bah vi. C'est un peu idiot de dire que c'est « pour les fans », ça tient de l'axiome, mais c'est super vrai dans le fond. TR5 n'étonne guère mais il se révèle assez agréable pour que l'on puisse, encore une fois, le conseiller aux amoureux du genre. Il n'y a guère d'autres titres bénéficiant d'un tel intérêt et d'une telle durée de vie. Qu'il soit devenu plus simple d'accès, plus abordable (avec moins d'ennemis que dans la plupart des épisodes précédents, un système de sauvegarde plus souple, etc.) joue évidemment en sa faveur. Alors certes, il y a toujours des trucs un peu énervants, comme par exemple, des boss super durs à tuer (ex : le dragon tricéphale de la fin du niveau de Rome, hallucinant de résistance), ou ces endroits, certes rares, où vous sautez dans le vide et où vous vous cognez à un truc invisible (endroits d'où vous n'étiez pas censé sauter, mais bon, quand même), ou encore l'I.A. des ennemis, manifestement pas tous sortis de St Cyr... Il serait facile de casser du sucre sur le dos de ce nouvel épisode, en mettant notamment le doigt sur le manque global d'innovations, mais après tout, à quoi bon ? Ceux qui n'aiment pas Tomb Raider possèdent déjà leurs convictions depuis longtemps. Quant aux autres, il ne sert à rien de les dégoûter d'un jeu qui peut leur apporter un certain plaisir. Et puis, cet épisode est le dernier à voir le jour sur PSone. ça fait quand même un petit quelque chose... Bref, sorti du problème concernant le manque de fluidité global du jeu (et qui me gêne quand même un peu), cet épisode se révèle à mon humble avis intéressant et agréable. Quoique, sans véritables surprises. Mais ça, je crois l'avoir déjà dit...

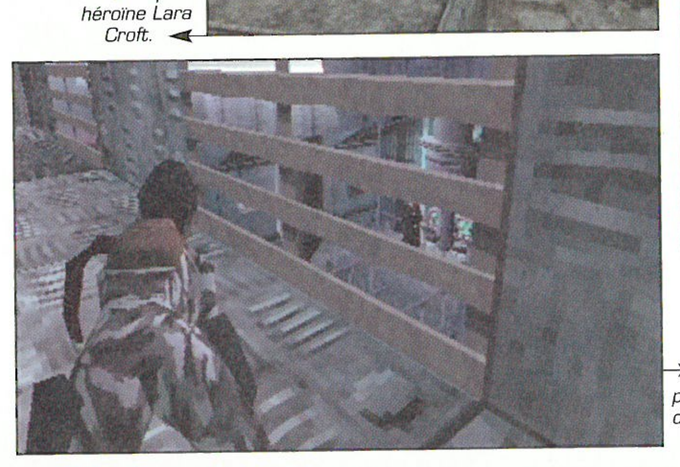
Chris





Lorsque vous marchez sur une corde, vos déséquilibres sont aléatoires. Restez bien concentré(e).

Les cinématiques du jeu ont été réalisées par les français de Ex-Machina, à qui l'on doit déjà les pubs Seat avec pour héroïne Lara Croft.



Se balader dans des conduits permet d'observer et d'apprendre des tas de choses intéressantes.

Notes

15 Technique
La gestion de nombreux effets (transparence, reflets...) est plutôt réussie ; comme les textures des décors.

16 Esthétique
Des univers 3D toujours aussi denses et complexes. Pour de la PS, cela reste assez remarquable.

12 Animation
Quoique n'étant pas foncièrement gênante, l'animation saccadée fatigue et énerve rapidement.

15 Maniabilité
Arrivé au cinquième épisode, on a eu le temps de s'habituer au style de Lara, qui ici ne change pas d'un iota.

12 Sons
Petite déception au niveau de l'ambiance sonore, réduite, et des musiques, trop rares.

17 Durée de vie
A son habitude, Lara nous entraîne dans des aventures longues et périlleuses. Patience de rigueur.

Plus
Un bon Tomb Raider, prenant sans être trop frustrant. Sauvegardes possibles à tout moment.

Moins
Renouveau et originalité limités. L'animation manque vraiment de fluidité...



7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Bon, on a déjà dû vous le dire mais tant pis, remettons-en une couche : Tomb Raider sur PS2 est en développement. L'info n'est guère étonnante. Ce qui l'est davantage, c'est l'annonce officielle précisant que ce sera le dernier Tomb Raider à voir le jour ! Eh oui, après cet épisode, il n'y en aura plus... Pour son dernier projet TR, Core Design désire innover et nous étonner, il ne faut donc pas s'attendre à découvrir un jeu d'action/aventure 3D comme nous en avons toujours vu. Le mystère reste entier...

L'avis de Chris

A chaque fin d'année son Tomb Raider. C'est que l'on commencait à y être habitué. Me dire qu'à partir de 2001 tout cela est terminé (quoique, j'attends de voir le « changement radical » promis pour TR sur PS2) m'attristerait presque un peu. Mais je me console en me disant que sur PSone Lara a fait son temps.

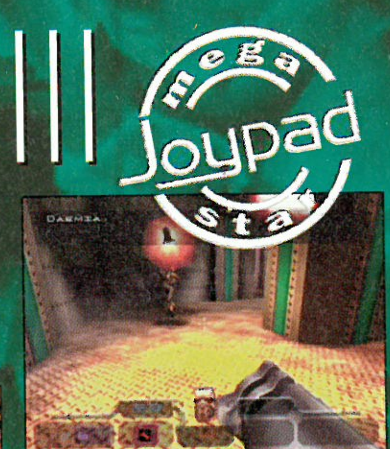
L'avis de TSR

Ne serait-ce que pour fêter dignement l'ultime volet de cette saga Tomb Raider sur PSone, on pourrait bouder TR5. Les aigris - ou du moins les détracteurs de la série - peuvent s'en donner à cœur joie à la vue de ce « nouvel » épisode, qui, manifestement, reprend les ficelles de tous les autres. On aime ou on n'aime pas, sans juste milieu.


Le Magazine de la PlayStation 2
PlayStation 2
Magazine
néro 48 - décembre 2000 - 49 F
Ridge Racer V
Wild Wild Racing
(Jouable)
ISS
(Jouable)
Ready 2 Rumble 2
EA Sports
(Bandes-annonces)
Tekken Tag Tournament
Dead or Alive 2
Moto GP
Gran Turismo 3
8 démos
Exclusif !
LE CD DE DÉMOS DE
JEUX PLAYSTATION 2
GRAN TURISMO 3,
TEKKEN TAG TOURNAMENT,
ISS...
+
LE DVD VIDÉO COLLECTOR
GAUMONT COLUMBIA TRISTAR
• Menu Interactif de Stuart Little et de Men in Black
• Bandes-annonces de Stuart Little, Le Monde Perdu, Jurassic Park, Patriot, Les Dents de la Mer, Men in Black, Erin Brockovich, etc.
• Interviews de réalisateurs
• Choix des langues
• Son en Dolby Digital 5.1 (sur certaines B.-A.)
DVD



Quake III Arena







OK. Quake III Arena sur Dreamcast déchire. C'est à n'en pas douter la plus brillante des conversions PC vers console qu'on ait vu depuis longtemps... merci à ID Software de veiller !

D'habitude, lorsqu'un jeu PC est converti sur console, une fois la licence acquise par le studio chargé du travail, les développeurs sont libres de sortir ce qu'ils veulent, même si ça ne vaut rien. Mais pour les jeux ID, John Carmack veille au grain. Le programmeur fou et génial de Quake III Arena n'a pas fait d'exception pour cette version Dreamcast : si ça ne plaît pas, ça ne sort pas. Voici donc déjà une première garantie de la qualité du bidule, qui a tout de même dû être refait sur bien des points. En effet, le moteur 3D de Quake III était tellement optimisé pour des processeurs type x86 (ceux qui équipent les PC), qu'il aura sans doute fallu beaucoup de labeur pour le transposer avec autant de maîtrise sur le processeur SH4 de la Dreamcast. En tout cas, le résultat est là : Quake III Arena est l'un des plus beaux jeux Dreamcast du moment.



Ça, pour être gore, Quake III Arena est gore !





Les différences

A première vue, tout y est : les textures extraordinairement profondes et détaillées, les effets spéciaux grandiloquents, les « decals » (les impacts sur les murs), le sang (qui faisait ramer quelques petits PC d'ailleurs, et ne pose aucun problème à la Dream), les douilles éjectées et même les reflets sur les armures, les sols marbrés ou les murs métalliques. D'une beauté hallucinante, le Quake III... et d'une fluidité à toute épreuve en solo. Oui, sur quelques maps spatiales, on observe de temps à autres une légère baisse de frame rate... mais ce sont des maps qui ont la particularité d'être lourdes à afficher dans la mesure où on les voit entièrement à tout moment ou presque, à la différence des maps traditionnelles, dont les murs et les couloirs limitent le volume de polygones à afficher. Après avoir joué longuement, on remarque certaines différences tout de même, non pas au niveau de la qualité graphique, mais tout simplement en termes de game-design. En effet, certaines maps PC ont disparu. Servant, pour la plupart, à évaluer la puissance des nouvelles cartes 3D qui arrivent chez nos amis d'à côté, elles étaient en effet bien trop lourdes pour la Dreamcast. Mais en retour, de nouvelles maps ont fait leur apparition, et elles sont tout bonnement excellentes ! L'une d'entre elles, par ailleurs, comprend des sections entières en marbre, avec des reflets partout... magnifique. Et puis, l'autre différence majeure, c'est le nombre maximum de com-



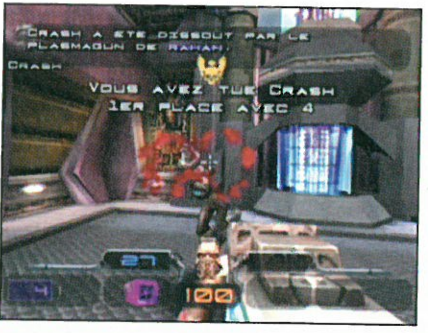
Le recul des armes et les impacts déséquilibrent énormément (d'où l'intérêt de l'arme de base, la mitrailleuse). Sur une carte spatiale, c'est fatal !

fiche technique

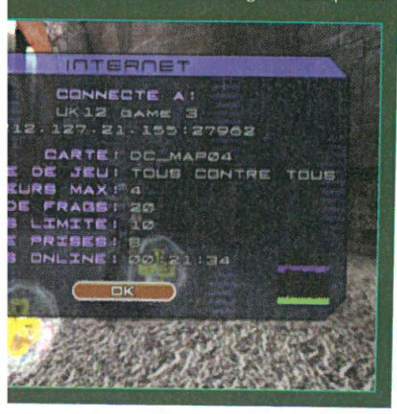
Editeur	Sega/ID Software
Développeur	Raster
Genre	FPS
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	5
Difficulté	Moyenne/Difficile
Continues	Sauvegarde
Nbre d'arènes	Une vingtaine
Spécial	Compatible souris + clavier
Existe sur	PC CD-Rom

Le jeu Réseau

Le jeu en réseau fonctionne donc bien. Si à la base ne seront affichées que les arènes européennes proches de vous, pour des raisons de vitesse et de langue, il est néanmoins possible de spécifier à la main, l'adresse IP d'un autre serveur (ce sont les numéros du type : 212.90.128.30 :27012). Mais, c'est au risque de perdre en vitesse et de découvrir les affres du lag : le temps de latence trop long. Ce dernier se mesure par le ping : exprimé en millisecondes, il correspond à la vitesse de votre connexion (le temps que met en fait un paquet de données pour aller de votre machine au serveur et revenir). Malheureusement, le jeu ne permet pas de l'avoir de manière précise, seule une barre permet d'évaluer sa qualité. En tous les cas, ça marche plutôt bien !









Avec l'astucieux bouton sur le côté gauche de la souris, on peut utiliser facilement le zoom pour « railer » aisément.

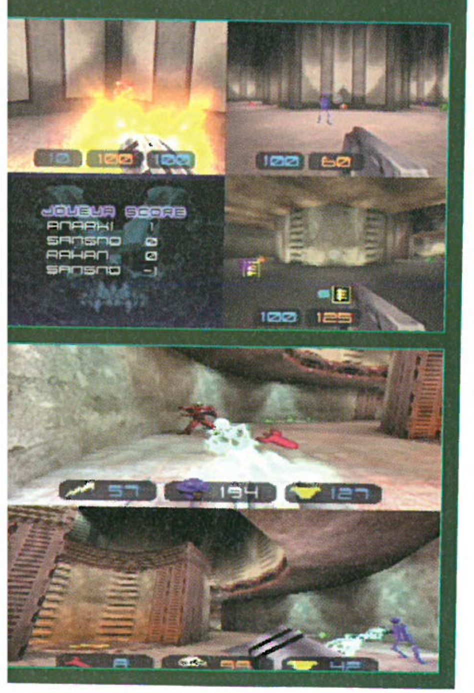
attants gérés par la machine : 4, alors que le PC ouvait aller jusqu'à 16 (32 sur le net) ! C'est bien lommage, car la fureur de ce genre de partie nous estera donc inconnue. Mais c'était le prix à payer, ans doute...

Un régal de violence et de technicité

ontrairement à ce qu'en disent les profanes ou les inches, Quake III Arena n'est pas un jeu bourrin. rutal oui, mais pas bourrin : c'est un peu comme un Capcom vs SNK. Ici, on a l'impression que c'est le premier qui tire qui gagne, et que c'est essentiellement un jeu de réflexes, mais Quake 3 offre bien plus en réalité. Il faut de la tactique, c'est évident, savoir viser correctement, apprendre les timings de réapparition des power-ups, les maps, doser ses sauts et apprendre à se déplacer correctement... et seule l'expérience permet cela, et non les réflexes demandés par un titre bourrin. Pour s'en apercevoir, le mieux est encore d'y goûter en réseau, ce qui est bien entendu possible avec cette version. Les serveurs mis en place par Sega sont très nombreux en Europe (plusieurs centaines de parties seront accessibles), et permettront de s'essayer au Deathmatch (traduit par tous et contre tous), ou au Teamplay (jeu par équipe), ou encore au Capture the Flag (capture de drapeau)... mais toujours à 4 maximum, dans une arène. J'ai pu essayer un peu, et il faut tout de même avouer un truc : ils s'en sont bien sortis avec le code réseau. Bien entendu, on ne peut pas jouer à plus de 4 en même temps, mais au moins, ça reste jouable (le ping n'est pas donné, mais il tourne à vue de nez entre 100 et 140, cf. encadré réseau). En clair, on peut jouer très correctement, même si les snipers (ou plutôt les amateurs du Railgun) devront tout de même décaler un peu leur timing. La connexion par l'intermédiaire de Dream Arena s'effectue fort simplement, reste à se choisir un nickname (un surnom), et une arène pour combattre, et c'est parti. Par contre, impossible pour le moment de se connecter avec les serveurs PC, je n'ai pas réussi. Mais ce n'est pas très grave et ce pour plusieurs raisons : d'abord, le ping ferait sûrement un bond atroce, au point de rendre le jeu injouable, ensuite, vu l'expérience des joueurs PC, mieux vaut rester dans le coin Dreamcast pour le moment ! De plus, certaines maps sur micro n'existent pas dans cette version.

Le jeu en écran splitté...

A oublier ! C'est plutôt moche, mais surtout c'est diablement lent. A trois, c'est terrifiant vu l'injouabilité ! Visiblement, l'option a été inclue histoire de, mais clairement, mieux vaut s'amuser en réseau. Bon, à deux ça passe encore, mais je doute que ce soit très facile de jouer avec deux claviers et deux souris...



En conclusion

J'ai choisi de ne pas vous faire l'affront de réexpliquer ce qu'est Quake III en détail, mais je tiens tout de même à rappeler quelques points : les bots sont d'une I.A. correcte (voire un peu améliorée sur DC,

Les combats en l'air, grâce aux bumpers ou aux rockets jumps (on tire dans ses propres pieds pour faire un bond d'enfer), sont exquis !



Un des plus beaux jeux Dreamcast, une conversion rondement menée



Les power-ups

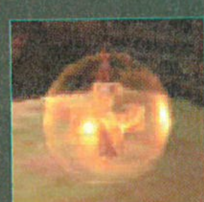
Vite fait, voici les power-ups du jeu, armes mises à part.

Plaque d'armure : ajoute un point d'armure.





Le Mega Health : ajoute 100 pts de vie.





Le quad damage, multiplie vos dégâts par 4.

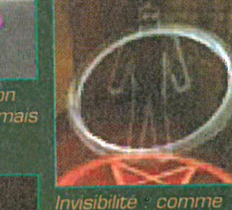
La Battlesuit : protège contre la lave, le slime, empêche de se noyer ou de prendre des dommages collatéraux pour les armes de zone.

Armure jaune : ajoute 50 pts d'armure.

Armure rouge, ajoute 100 pts d'armure.



Le vol : comme son nom l'indique... jamais vu encore.



Invisibilité : comme son nom l'indique...

Bonus de vie, ajoutant respectivement 50, 25 et 5 pts de vie.

Hâte : double la vitesse de tir de vos armes.



Régénération : vos points de vie remonteront seuls.

il me semble), et cette version permet également de leur donner des ordres ! Encore une fois, il vaudrait mieux avoir un clavier pour ce faire, en passant par la console (qui est toujours là, mais qui n'accepte pas les commandes de la version PC...), grâce à la touche « ~ », plutôt que par les menus. Ces derniers ont entièrement été refaits, et on trouve de nouvelles options : jouer à la 3e personne (inutile), ou modifier la vitesse du jeu et la gravité en multi-joueurs. Dernier point : ne comptez pas jouer à plusieurs en écran splitté : c'est lent, peu pratique voire un peu raté... surtout à 3 ou 4 ! Mais en dehors de cela, achetez-le ça déchire ! A condition d'avoir le clavier et la souris (quoique cette dernière ne soit pas extraordinaire avec ce jeu).

A la queue leu leu, Lightning Gun au point !

Cette arène spéciale pour la capture de drapeaux est une merveille. Bourrée de bumpers et d'accélérateurs, le Railgun y est roi.

Parties improvisées

En choisissant l'option multi-joueurs, on peut jouer aussi en solo contre des bots. On prend une arène et on paramètre le reste comme on veut.



Gravité, recul, temps de respaw ou vitesse du jeu...



Et capacité des bots.

Notes



Technique
De ce point de vue, c'est une tuerie. Sauf le multi-joueurs en écran splitté.



Esthétique
Un design bien bourrin, mais magnifique, autant au niveau décors que personnages.



Animation
On a vu plus impressionnant, mais pour ce jeu, ça passe nickel.



Maniabilité
A la manette, oubliez tout de suite. A la souris et au clavier, ça le fait, mais la souris déconne parfois.



Sons
Les voix sont extra, les bruitages également, les musiques ont été refaites en mieux...



Durée de vie
Virtuellement infinie, grâce au web et à la variété des matches.



Plus
Dieu que c'est beau ! Les maps, y compris les nouvelles.



Moins
Maximum 4 combattants à la fois ! Injouable à la manette.



Note d'intérêt

Plus loin...

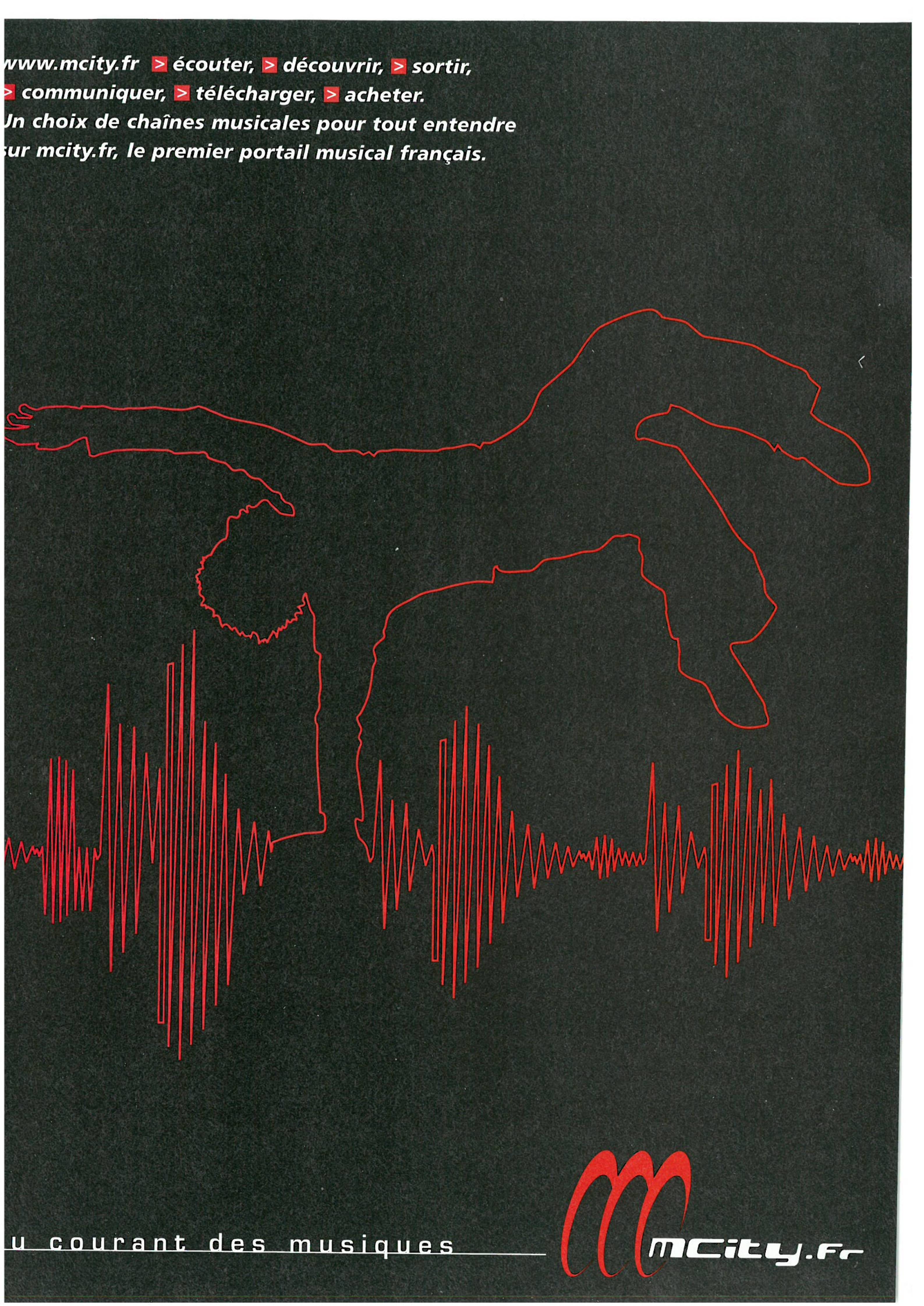
A l'occasion de la sortie de Quake III Arena, Sega commercialise un pack comprenant la souris et le clavier Dreamcast, pour 369 F. Dommage qu'ils ne prévoient pas un pack avec en plus la console et le jeu... De toute façon, c'est déjà pas mal.

L'avis de RaHaN

J'adore. Cette conversion tient du chef-d'œuvre : c'est beau à mourir, ultra- fluide, super-jouable, et on retrouve le feeling PC dès le départ. Il y a même des maps qui sont plus belles que sur PC ! Cette version a dû faire des concessions, certes, mais vous y trouverez tout ce qu'il faut pour découvrir les joies du frag.

L'avis de Chris

Enfin, la voilà cette version DC de Quake III capable de concurrencer les productions PC. Certes, un P III 850 avec une GeForce 2 (bonjour le prix !) propose des graphismes autrement plus fins et réussis, mais toute proportion gardée, nous n'avons pas ici à rougir. Souris indispensable, bien entendu...


www.mcity.fr > écouter, > découvrir, > sortir,
> communiquer, > télécharger, > acheter.
Jn choix de chaînes musicales pour tout entendre
sur mcity.fr, le premier portail musical français.
u courant des musiques
mcity.fr







Après une version import de toute beauté, nous avons droit nous aussi à notre JSR « remastérisé » puisque deux niveaux ont été ajoutés ! Un jeu particulièrement original qui dote la DC d'une nouvelle bombe !

Le commissaire vous déteste et vous poursuivra sans relâche tout au long du jeu, avec son magnum !



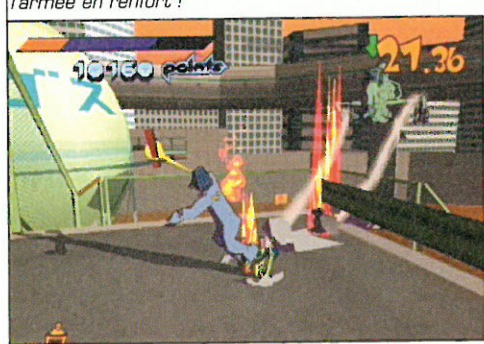
Ayé, c'est encore la fête à la Dreamcast ce mois-ci. Avec tous les hits qui sortent pour Noël, si la console à la spirale bleutée ne marche pas pendant les fêtes, c'est que les joueurs n'ont décidément rien compris ! Les jeux, les vrais, les bons, ils tournent sur la bécane de Sega pour le moment, vous vous en rendez compte au moins ? Bref, Jet Set Radio (JSR) pousse encore cette tendance qualitative en nous proposant, qui plus est, un jeu hyper-fun et novateur, tant au niveau de son gameplay que de sa réalisation... Il faut le voir tourner pour vraiment scotcher, vos pupilles ne résisteront pas à l'appel de ces éclats aux couleurs vives et de ce rendu dessin animé juste magnifique ! JSR a la patate, il possède vraiment une âme, la jeune et talentueuse équipe de Smile Bit a simplement tout donné... Un coup de chapeau à ces petits gars, qui ont créé un moteur de jeu ultra-performant, affichant un effet celluloïd sur les textures des personnages et des décors, qui offre à l'ensemble un visuel dessin animé super-convaincant... C'est un peu comme du Fear Effect, mais en vraiment mieux ! Mention spéciale aux animations des personnages et à la gestion des ombres (du personnage sur le décor, ou l'inverse), c'est vraiment impressionnant.



Ainsi, la grande qualité de JSR réside dans l'atmosphère qui s'en dégage... Cette dernière est presque palpable, à chaque minute de jeu. Les dévelop-



Les flics en auront tellement marre de vous louper tout le temps, qu'ils finiront par appeler l'armée en renfort !



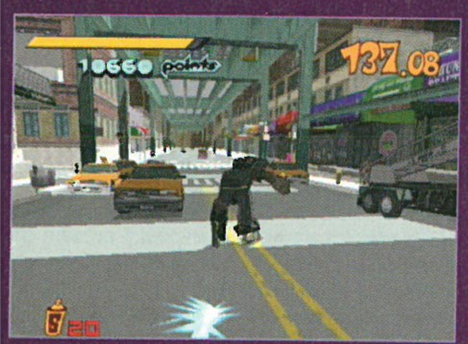
peurs se sont en fait inspirés de l'ambiance et de la jeunesse branchée du très excentrique quartier de Shibuya, à Tokyo. Vous avez sûrement déjà dû voir ce genre de jeunes gens à la télé, dans différents reportages. Cheveux teints, vêtements fluos, maquillage qui pète, faux ongles et talons de 40 cm... Tous les protagonistes de JSR sont des stéréotypes de cette mode et de ces personnages étonnants. Les parties que vous enchaînerez vous entraîneront dans un délire et une joie de vivre qui fait vraiment plaisir. Un sentiment encore appuyé par une bande-son parfaitement dans le ton, avec des airs groovy très variés qui ne s'arrêtent jamais, même pendant les loadings, comme mixés par un DJ. Excellent. Sinon, question originalité, le gameplay n'est pas en reste non plus... Vous commencez le mode Scénario avec un seul personnage, Beat, qui a deux passions dans la vie : le roller inline et les graffitis ! Il faudra tout d'abord faire vos preuves auprès de deux de vos semblables pour vous incruster dans leur « posse » et défendre ensuite votre territoire, car trois gangs rivaux tentent de vous faire de l'ombre... Vous serez ainsi plongé au milieu de différents quartiers et devrez repeindre les murs qui ont été pris d'assaut par vos adversaires ! Tout cela avec style, bien sûr, en effectuant des sauts gigantesques (vos rollers possèdent des réacteurs !), des grinds et autres transferts monstrueux. Le truc excellent, c'est qu'au bout de quelques minutes de jeu les flics débarqueront et feront tout pour vous cho

fiche technique

Editeur	Sega
Développeur	Smile Bit (Sega)
Genre	Roller Graffiti !
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde (4 blocs)
Nbre de niveaux	2 villes, 5 quartiers, 11 niveaux
Spécial	Vibrations, Modem, 50/60 HZ
Existe sur	Rien d'autre

Deux niveaux en plus !

Une localisation appliquée pour cette version européenne de Jet Set Radio, qui profite de l'ajout de « Grind City », une ville bonus ! Cette dernière est liée à deux personnages américains qu'il faudra aider dans le mode Story... L'aventure devient ainsi plus longue, la classe ! Bon, Grind City est une ville bien plus petite que celle de base, certes, mais elle propose tout de même deux quartiers vraiment originaux. L'un d'eux, « Grind Square », est disposé tout en hauteur et propose des tonnes de « transferts » intéressants. Mais « Bantam Street » reste le plus intéressant des deux niveaux, tant il a été pensé ! Et voilà, notre version du jeu est encore plus puissante que son homologue japonais, c'est assez rare pour être souligné !



Bantam Street vous réserve des heures de grinds !



Un niveau tout en hauteur très impressionnant...

...er ! Les niveaux s'enchaînent ainsi, tandis que les ...orces de l'ordre useront de moyens de plus en plus ...onvaincants (hélicoptères, missiles, tanks, etc.) pour ...ous arrêter ! La dernière partie du jeu vous oppo...era même à un gang de mafieux, dont le parrain ...ésire récupérer un disque magique, qui permet d'in...oquer un démon ! Bref, c'est complètement déli...ant, jusque dans le scénario. Sinon, une fois le jeu ...ni, vous pourrez participer à trois épreuves diffé...entes sur chaque quartier, histoire d'exploser vos ...ifférents records.

Free Style ?

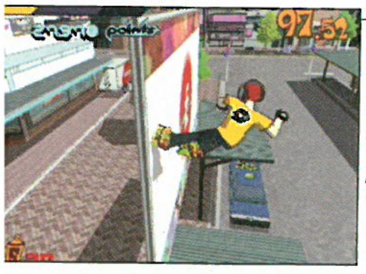
...etite précision pour finir... JSR n'est pas une ver...on roller inline de Tony Hawk !!! Je vous dis ça parce ...ue, avec le père Willow, on a eu pas mal de dis...ussions houleuses là-dessus... Il pensait à la base ...ue JSR serait un jeu de free style, avec des tricks ...effectuer, des points à gagner, etc. Pas de bol, il ...agit là d'un gameplay original qui se démarque volon...irement, qui puise son fun autre part, notamment ...ans un délire complètement surréaliste qu'il n'a pas ...n commun avec le hit d'Activision... C'est comme ..., Willow a été déçu (il adore le roller « Street »), ...oi pas... Bien au contraire ! Jet Set Radio ...essemble autant à Tony Hawk que Crazy Taxi à ...ran Turismo, je ne dis pas que c'est mieux ou moins ...en, mais c'était le parti pris de Smile Bit et ça reste ...per fun et très, très bien traité !

Julo

Un soft fun et original à la personnalité débordante



Les graffitis moyens et grands nécessitent des manip' au stick analogique.



Les Wall Ride vous permettent de lier les grinds entre eux, pour plus de points.

Notes

17 Technique — Un procédé 3D,rendu celluloïd parfaitement maîtrisé, des niveaux gigantesques.

18 Esthétique — Une ambiance graphique juste géniale, des environnements magnifiques et des persos trop classes !

17 Animation — Les personnages bougent super bien et le moteur tourne parfaitement, sans aucun ralentissement.

16 Maniabilité — Jouabilité hyper-simplifiée, prise en mains aisée, petits problèmes de caméra dont on s'accommode vite.

17 Sons — Des bruitages excellents et des musiques délirantes qui participent à l'ambiance trop fun du jeu.

15 Durée de vie — Un mode story assez long et ensuite trois épreuves sur chacun des 11 quartiers. Pas de mode 2 Joueurs...

Plus — Ambiance et gameplay délirants. Deux nouveaux quartiers ! L'un des plus beaux jeux DC.

Moins — Pas de mode 2 Joueurs. On ne maîtrise pas les tricks.

8/10 Note d'intérêt



Plus loin...

JSR propose bien un mode Internet, que nous avons évidemment voulu tester... Malheureusement, à l'heure où j'écris ces lignes, le site dédié n'était pas encore prêt et le lien renvoyait simplement vers Dreamarena. Cependant, il vous sera normalement possible d'échanger vos graffitis entre joueurs, ou encore d'en télécharger quelques inédits, etc.



L'avis de Julo

...R est un jeu magnifique, original et vraiment trippant ! On joue en battant le rythme ...la tête, on rigole à chaque fois que les flics débarquent, on fait des « transferts » ...fou dans des villes gigantesques, on a l'impression de contrôler un dessin animé ...au et déjanté... J'adore ! Mon autre jeu du mois, après Shenmue bien sûr !

L'avis de Willow

Sur le plan esthétique JSR est à mon sens aussi impressionnant que Shenmue. En revanche même si je me suis bien amusé avec ce titre, le fait qu'il n'y ait pas de contrôle manuel des tricks m'a un peu frustré. Je m'attendais vraiment à autre chose, à plus de variété. Un titre très intéressant en tous cas d'un point de vue technique et visuel.

Machine PlayStation Genre Simulation de boxe



Knockout Kings 2001

Bon les gars, le mois dernier on a eu Ultimate Fighting, c'était pas mal, mais il fallait pas trop se servir de ses neurones. Moi, je vous propose Ko Kings 2001, un vrai jeu pour les intellos de la boxe. Qui est partant ?

La boxe reste un sport à part. On parle de plus en plus de sport spectacle. Que ce soit dans le football ou le « cyclisme », c'est vrai que l'argent prend trop d'importance. Mais, on oublie trop souvent de parler de la boxe qui a toujours été pourrie par l'argent. Regardez Don King, ce gars s'est fait plein de brouzoufs sur le dos de pauvres types, qui à force de se prendre des gnons dans le crâne ont choppé la maladie de Parkinson. A la fin de leur carrière, tout ce qu'il leur reste à faire pour survivre, c'est vendre des grills inclinés que seul des gogos comme Kendy peuvent acheter. Pourtant, personne ne dit rien, comme si c'était normal. Monde de merde ! Ce mois-ci, c'est la cuvée 2001 d'EA : tout débarque en même temps. NHL, Madden, KO Kings... il ne manque plus que Fifa qui ne devrait pas tarder et la boucle sera bouclée. Pour NHL et Madden, c'est mon pote Willow qui s'en charge, moi je vais m'occuper de KO Kings, ce bon vieux jeu de boxe qui revient pour la troisième fois. Pour cette nouvelle édition, EA a comme d'habitude joué la carte de la surenchère. Il y a plus de boxeurs, plus de coups, plus d'options, bref, plus de tout.



Toujours plus de tout, ouais

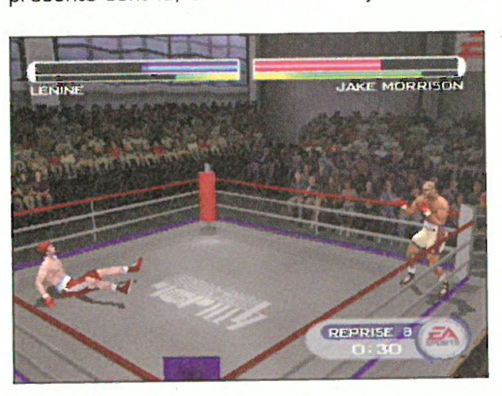
Encore plus de boxeurs donc, avec une cinquantaine de pugilistes répartis sur les catégories « léger, moyen et lourd » . Tous les grands noms passés ou présents sont là, on retrouve Rocky Marciano,



Muhammad Ali, Ken Norton ou encore Joe Frasier et en bonus une dizaine de boxeuses féminines. Dans les options, on retrouve les mêmes modes de jeu, à savoir, le cogneur qui permet des combats où toutes les capacités sont boostées et où les beignes spectaculaires s'enchaînent. Comme dans la précédente mouture, c'est le mode Carrière qui s'avère être le plus intéressant. Sans rien révolutionner, il apporte quelques nouveautés intéressantes. Outre le fait de construire son propre boxeur et de lui choisir un club, ce qui était déjà possible dans la précédente édition, on peut à présent choisir son coach ainsi que son soigneur. Cela a son importance puisque chacun a sa spécialité. Par exemple, un soigneur sera spécialisé dans les coupures alors qu'un autre le sera dans les hématomes. Tout au long de ce championnat, le joueur progressera au fil des matches et pourra améliorer ses capacités en distribuant comme dans un jeu de rôle les points que l'on acquière dans diverses catégories. La bonne nouvelle, c'est que cette fois les entraînements proposés entre chaque match sont interactifs. Oui, monsieur ! Il y en a deux sortes : le punching ball, durant lequel le coach donne toutes les combinaisons possibles et permet de s'entraîner à l'attaque, et le sparring partner qui vous apprendra lui à utiliser au mieux les esquives et donc travailler au mieux la défense.

Encore plus de simulation !

Au chapitre des coups, ce Ko Kings est encore plus riche que le précédent. Les coups classiques sont le jab, le cross, le crochet et l'uppercut. Mais à par-





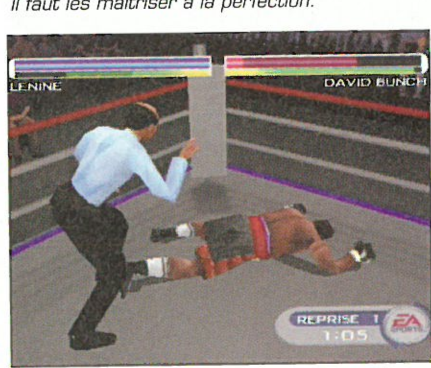
Les esquives sont mieux foutues. Il faut les maîtriser à la perfection.



La voie qui mène au titre mondial sera longue.

fiche technique

Editeur	Electronic Arts
Développeur	EA Sports
Genre	Simulation de boxe
Nbre de joueurs	2
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Difficile
Continue	Sauvegarde
Nbre de boxeurs	+ de 60
Spécial	Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre





tir de ces quatre coups, on peut faire des enchaînements dignes d'un pro. D'ailleurs c'est un point qui décevra les amateurs d'arcade. Impossible d'attaquer le jeu comme un bourrin, il faut connaître parfaitement tous les coups et leurs combinaisons pour être réellement efficace. Autrement, on tape dans le vide et la jauge de puissance se vide, ce qui provoque une perte de vitesse et de force des coups. Ainsi, on n'a plus aucune chance contre l'adversaire qui lui, a tendance à tout « masteriser » à la perfection. La prise en mains s'avère donc difficile, voire rebutante pour ceux qui cherchent l'efficacité immédiate. En fait, ce titre est carrément à l'opposé de Ready 2 Rumble. Ici, il faut maîtriser parfaitement tous les coups, gérer son énergie et faire preuve de stratégie si l'on veut accéder aux premières places du championnat du monde. La Motion Capture des personnages est de bonne facture, on reconnaît facilement les visages, surtout pendant la présentation ou, lorsqu'ils sont dans leur coin. Par contre, les animations pendant les combats sont plutôt faiblardes. On a l'impression qu'il manque quelques étapes. Pendant le jeu, les graphismes sont limites plus moches que ceux de la précédente version... Allez comprendre. Le problème le plus choquant vient de la gestion des impacts qui est abominable. Lorsque l'on décoche un coup sur la face de l'adversaire, ce dernier bouge à peine la tête, et encore. Il arrive quelquefois, que le poing traverse carrément le corps ce qui laisse apparaître une gestion des collisions de polygones semblable à celle d'un Tomb Raider. Cela cause un manque de pêche évident qui, associé au manque de vitesse toujours aussi flagrant et à la pauvreté des décors, en énervera plus d'un, alors que les puristes de la boxe, ceux qui cherchent une simulation n'y verront que des détails sans importance. Bref, un jeu que tous les fanas de boxe apprécieront à coup sûr, par contre tous les autres risquent de ne pas rentrer dans le trip et de sombrer rapidement dans l'ennui.

Angel



Le poing traverse la tête du boxeur. Supeeeeer ! !

Un jeu dédié aux amoureux de la boxe

Le passage par l'entraînement est indispensable si l'on veut accéder au titre mondial.

La pin-up se balade sur le ring en short... tranquille.

Notes

15 Technique
Les problèmes de collisions sont le défaut majeur du jeu.

15 Esthétique
La Motion Capture est plutôt réussie, mais les décors sont trop vides.

14 Animation
Les animations sont nombreuses mais il manque quelques étapes pour que la fluidité soit totale.

15 Maniabilité
Préparez-vous à passer plusieurs heures dans la salle d'entraînement avant de pouvoir passer tous les coups.

16 Sons
La bande sonore met à elle seule de l'ambiance. Par contre, les bruitages sont banals, sans plus.

16 Durée de vie
Il va falloir du temps et beaucoup de patience pour arriver à gagner la ceinture de champion.

+ Plus
Une véritable simu de boxe.
Plein de combinaisons possibles.
Des légendes du noble art.

– Moins
Animations ratées.
Les impacts sont mal gérés.
Une prise en mains délicate.

6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

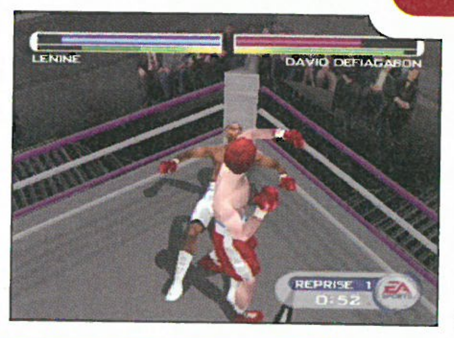
Pour la version PlayStation 2, ce n'est pas EA Sport qui s'est chargé du développement mais Black Ops qui s'était déjà occupé de la mouture N64 de KO Kings 2000. Pour cette version, la Motion Capture et la modélisation des boxeurs devraient être largement supérieures, grâce à une nouvelle méthode de placage de texture. La sortie est prévue pour cet hiver.

La parité selon Knockout Kings 2001

La boxe féminine est pour une fois prise au sérieux. En plus des combattants masculins répartis dans les trois catégories, 8 femmes sont disponibles. Non, ce n'est pas ce que vous croyez. Le système de combat ne change pas d'un poil, seules les caractéristiques sont plus basses que celles de leurs homologues du sexe opposé. C'est peut-être un détail pour vous, mais pour moi ça veut dire beaucoup. Ça veut dire, qu'on est libre de se faire un combat de gros poids lourd plein de rage ou alors, de choisir deux filles à la taille plus fine et aux cheveux longs. En attendant, on retrouve toujours les mêmes pin-up en mini-short qui portent les pancartes entre chaque round.









L'avis d'Angel

izarrement, Knockout Kings 2001 excède dans l'aspect simulation et le rend trop itiste. Si les accros seront aux anges, les autres se sentiront frustrés. De plus, s différents problèmes de réalisation rendent le jeu trop mou pour accrocher grand public.

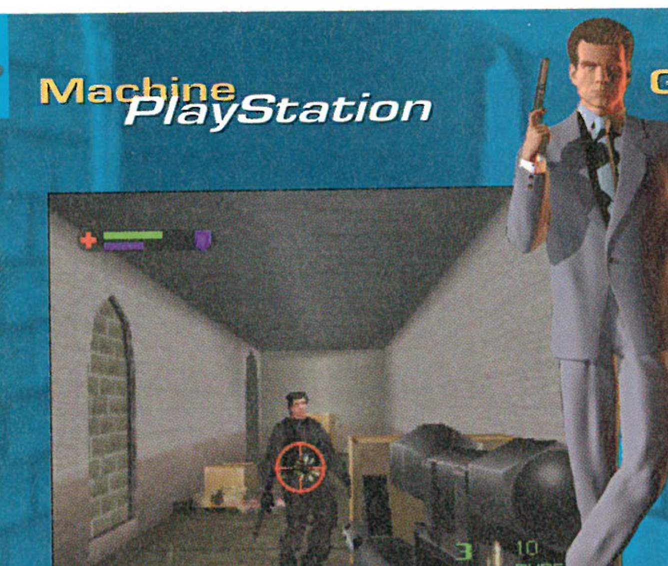
L'avis de Willow

KO Kings reste un jeu de boxe intéressant et surtout très technique, il offre beaucoup plus de possibilités qu'un Ready 2 Rumble ou qu'un Myke Tyson Boxing. Cependant, les développeurs auraient pu soigner les animations. Elles sont moins réussies que celles de l'édition 2000. Personnellement j'attends de voir ce que va donner la version PS2.

Machine **PlayStation** Genre **Quake-like**



Le Monde ne Suffit Pas



Difficile d'assurer après le GoldenEye de Rare. Alors, chez Black Ops on a retroussé ses manches, mais on a quand même gardé le moteur de Tomorrow Never Dies pour pondre un nouveau quake-like en compagnie de ce cher James.

Entrer dans la peau d'un agent secret ça vous tente ? Et pas n'importe lequel en plus, l'Anglais en smoking le plus connu de la planète depuis des décennies, l'agent 007. Après un premier épisode plutôt moyen, Black Ops s'est quand même laissé tenter par une nouvelle aventure. Créer un FPS sur PlayStation n'est pas chose facile, pourtant le résultat est convaincant : « ça a l'air pas mal ! », m'ont dit en cœur Willow et RaHaN en passant devant mon écran. Faut dire que l'aménagement de la salle de test a été légèrement modifié, et que RaHaN peut voir mon ordinateur directement de son bureau. A ce propos, comment vais-je faire maintenant pour consulter mon horoscope sur le net sans subir ses railleries ? Et pendant ce temps-là...



Pas évident de tenir correctement une arme quand on est habillé en homme-grenouille.



Alors là, il faut viser le mec en treillis et pas le gros truc en rose à côté. C'est un touriste qu'il faut protéger.

fiche technique

Editeur	Electronic Arts
Développeur	Black Ops
Genre	Quake-like
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	-
Difficulté	Facile
Continue	Sauvegardes
Nbre de missions	11
Spécial	Pas de multi-joueurs !
Existe sur	Rien d'autre



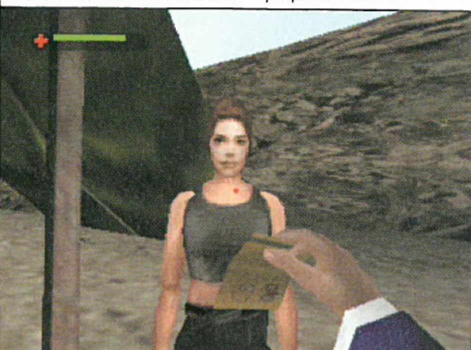
...James fait du ski

Les différentes missions, 11 en tout, sont directement inspirées du film. Il faut attraper Renard (Zorro en espagnol) avant qu'il ne fasse exploser sa turbo-bombe nucléaire. Vous pourrez retrouver la belle Sophie Marceau qui skie elle aussi, ou bien la très siliconée Denise Richards qui se prend pour une éminente scientifique. Non, mais je rêve ! Bref, l'intérêt de ce jeu ne repose cependant pas dans ses implants mammaires, quoiqu'en pense Willow. Les 6 premières missions sont bien trop faciles à réaliser, alors que les dernières se révèleront un peu plus complexes donc plus intéressantes, car elles demandent une plus grande utilisation de la furtivité. Il faut esquiver les gardes sans leur tirer dessus, même si ça vous démange ! L'arsenal à disposition est d'ailleurs bien fourni : le Wolfram P2K, une arme légère, équipée d'un silencieux, le fusil à lunettes AR36 avec mode Sniper, le PS100 belge véritable bourrin automatique ou encore le Meyer TMP, petit mais puissant. Un détail amusant, les impacts de vos balles s'inscrivent dans les murs ou dans les vitres, ça donne un côté plus réaliste. Vous trouverez les armes négligemment abandonnées sur le sol ou sur les restes de vos adversaires. Mais que serait un agent secret sans gadgets ? Voilà où réside la notoriété de 007, et ce qui apporte un peu de piment à vos missions. L'encadré ci-après vous donnera d'ailleurs toutes les précisions à ce sujet. Et c'est grâce à ces gadgets que vous pourrez mener à bien votre progression à travers les niveaux.

Et votre rôle dans tout ça ?

C'est bien joli de shooter des militaires, mais à quoi ça peut bien servir ? Et bien, figurez-vous que l'agent Numéro 6 s'est fait dégommer alors qu'il recherchait activement Berlusconi. Mais que fait Derrick ? Plus sérieusement, un rapport ultra-méga secret des services russes à l'énergie atomique a été subtilisé et acheté par mégarde par le

Tenez, une fille en maillot avec des gros lolos. Mais, c'est Denise Richards qui prend l'air !



père d'Electra King (Sophie Somar), qui croyait avoir en sa possession un document contenant des informations sur les terroristes qui ont attaqué son pipeline au Kazakhstan. C'est un peu la pagaille, mais cela devient plus clair en y jouant. Le MI-6 (vos boss) est toujours là pour vous donner les informations nécessaires. Vous avez toujours droit à un petit briefing avant de vous jeter dans la gueule du loup. Votre personnage est facile à diriger, mais il lui arrive parfois de buter contre un mur ou un obstacle sur votre passage. Le gros hic se trouve du côté des adversaires. L'I.A. n'est pas bien dosée, il vous arrivera plusieurs fois de passer sous le nez d'un garde sans qu'il vous repère. Et surtout, il n'y a pas assez de missions ! Les habitués du FPS finiront le jeu en un temps record. Les novices pourraient y trouver leur compte puisque la difficulté augmente avec chaque mission, ce qui laisse le temps de s'habituer. Le dernier problème : il n'y a pas de mode Multi-Joueurs, ce qui aurait permis d'augmenter la durée de vie du soft et de s'amuser à plusieurs. Le Monde ne Suffit Pas est un bon divertissement avec une aventure rythmée, mais qui manque légèrement de rebondissements, dommage qu'il soit si court.



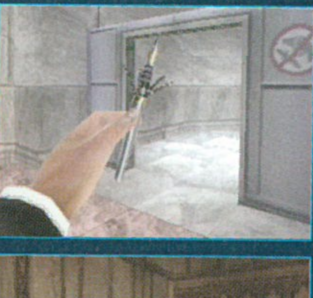
Karine

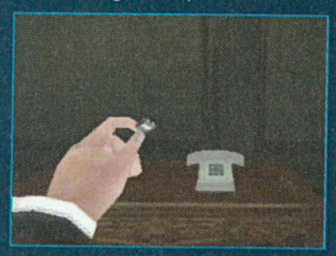




La panoplie du parfait agent

Une petite douzaine de gadgets sont à votre disposition et pour votre plus grand plaisir. Vous trouverez un téléphone stunner ou comment électrocuter temporairement vos adversaires, un flashbang pour aveugler, une montre à grappin, un brouilleur à très basses fréquences pour passer les détecteurs d'armes, un scanner à empreintes, un passe carte de crédit, des micros pour téléphones, une micro-caméra, un lance-roquette, un stylo explosif et last but not least l'instrument le plus convoité par Kendy : des Night Goggle, plus communément appelées lunettes à vision nocturne, ou case d'Afrique. Ces gadgets sont dans votre inventaire, mais vous pouvez choisir de les activer directement en les gardant près de vous.





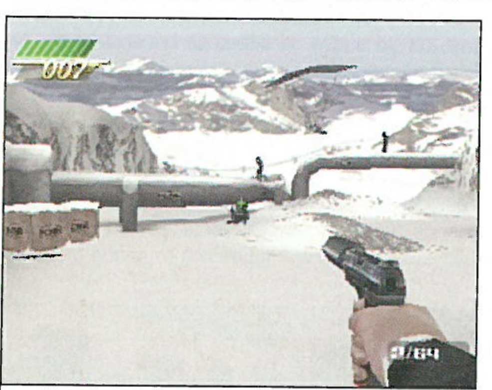








Mais Sophie, tu perds la tête ? Comment oses-tu pointer une arme sur moi ? Traîtresse.



C'est beau la montagne en hiver. Sauf quand des terroristes décident de trafiquer votre pipe-line.

Notes



14 Technique
La modélisation des persos n'est pas top, et la 3D n'est pas renversante.



15 Esthétique
Les décors sont un peu vides mais suffisamment variés et travaillés.



14 Animation
Le moteur utilisé est le même que celui de Tomorrow Never Dies, ça tourne sans problème.



15 Maniabilité
Une bonne prise en mains. James ne se place pas instinctivement sur les énigmes à décoder.



15 Sons
On retrouve les musiques originales de James Bond, et les doublages des voix sont pas trop mal.



12 Durée de vie
Avec seulement 11 missions, les pros des FPS resteront sur leur faim.



Plus
Tout le panel de gadgets à votre disposition, des missions variées avec mélange de furtivité et de « bourrinage ».



Moins
Le faible nombre de missions et une I.A. mal dosée.



6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Pour obtenir plus d'informations sur le jeu, le site www.007.ea.com vous apportera une certaine satisfaction. Si vous préférez voir les bimbos du film « Le Monde ne Suffit pas », essayer le site www.jamesbond.com. Vous pourrez même découvrir une rétrospective de toutes les Bond Girls avec ou sans silicone. Il faut que j'en parle à Willow...

Ce poseur de James qui descend de l'hélicoptère, tout en vérifiant si ses boutons de manchettes sont toujours en place.



L'avis de Karine

aventure est pas mal, mais vraiment trop courte. Les gadgets sont assez fun et nombreux, et les énigmes faciles à résoudre. Dommage aussi que les adversaires ne soient pas plus coriaces. Ce jeu peut être un bon entraînement avant de se lancer dans Quake III (DC). Enfin, si vous y jouez plusieurs fois !

L'avis de Willow

La plus grosse erreur de Black Ops est de ne pas avoir exploité le stick droit pour la visée (à l'inverse de Medal of Honor). Même s'il y a un système de lock automatique, on galère pour ajuster les cibles en hauteur. Un défaut qui rend la maniabilité poussive dans certaines situations. Le précédent volet était plus réussi et plus varié.

Machine PlayStation Dreamcast

Genre Aventure-action




Chicken Run



Les blancs ne savent pas sauter, les poules, elles, ne savent pas voler. Tel est le point de départ de ce jeu d'aventure 100 % parodique. Ceux qui ont trippé en jouant à Metal Gear Solid vont apprécier. Hum, plutôt énigmatique comme intro, non ?

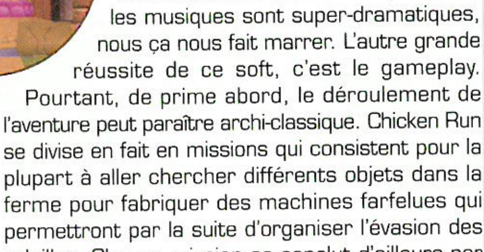
En préambule de ce test, j'aurais très bien pu évoquer l'uniformité des productions vidéo-ludiques, les éditeurs qui se limitent aux genres les plus rentables ou bien encore le manque quasi-total d'idées nouvelles. Ben non, je vais plutôt vous parler de poulet. Ouaip, jouer à Chicken Run ça a réveillé en moi plein de souvenirs (gros soupirs de nostalgie) : ma tante Fifine qui vidait le poulet sous mes yeux, le dimanche matin alors que je dégustais mon p'tit dej', mon frangin qui trouvait amusant de me tirer de ma grasse-matinée en me caressant le visage avec les pattes du poulet (toujours celui du dimanche) fraîchement coupées ! Les flics qui nous arrêtent, Julo, Kendy et moi parce qu'on crie à tue-tête « Whazaaaa » à un feu rouge à 3 heures du matin. Okay, j'vous parle du jeu…



Les chiens et les fermiers sont aussi loquaces que les soldats de Metal Gear !

Delirium tremens...

Petit rappel : Chicken Run n'est autre que l'adaptation vidéo-ludique du prochain long-métrage des créateurs de Wallace et Gromit, Peter Lord et Nick Park. Le scénario se déroule en 1950 dans un immense poulailler du Yorkshire dirigé par la famille Tweedy et raconte l'histoire de poules qui décident de se faire la malle avant qu'il ne soit trop tard. En fait, Chicken Run est un remake de la Grande Evasion ! Si, en règle générale, on a plutôt tendance à se méfier des adaptations « film-jeux vidéo » (cf Les Routes d'Eldorado de Charles Cécil !), là il faut reconnaître que Blitz Game a vraiment été inspiré ! En ces périodes de disette créative, où les suites de suites se bousculent sur les linéaires des magasins, ça fait plaisir à voir. Dès les premières minutes, on tombe sous le charme de ce petit jeu d'aventure-action. L'univers délirant et les personages irrésistibles créés par le couple Peter Lord/Nick Park y sont pour beaucoup : le poulailler ressemble à un immense camp de prisonniers allemands avec ses baraquements, ses miradors, ses barbelés, les personnages ont tous des tronches et des attitudes vraiment trop débiles, les musiques sont super-dramatiques, nous ça nous fait marrer. L'autre grande réussite de ce soft, c'est le gameplay.



Pourtant, de prime abord, le déroulement de l'aventure peut paraître archi-classique. Chicken Run se divise en fait en missions qui consistent pour la plupart à aller chercher différents objets dans la ferme pour fabriquer des machines farfelues qui permettront par la suite d'organiser l'évasion des volailles. Chaque mission se conclut d'ailleurs par un mini-game dans lequel on utilise l'invention. Dans un des niveaux, vous devrez par exemple trouver des gants, une robe et des planches de bois afin de vous déguiser en Madame Tweedy et ouvrir les poulaillers. Du grand « portnaouak » galinacéen !



A certains moments du jeu, vous prendrez le contrôle de personnages secondaires. Les phases avec les deux rats font penser à The Lost Viking.



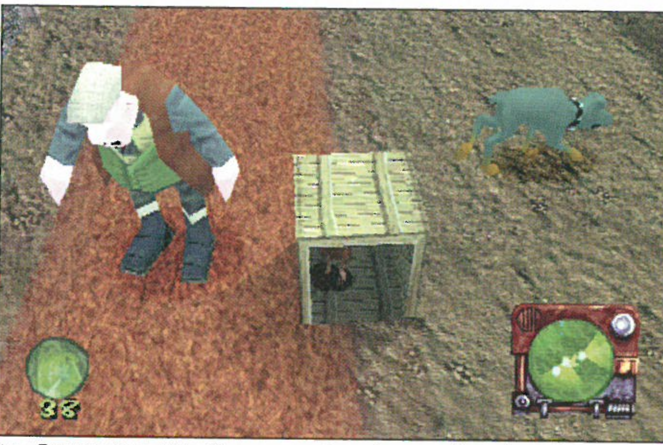
fiche technique

Editeur	Eidos
Développeur	Blitz Game
Genre	Aventure-action
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde
Nombre de missions	Une quinzaine
Spécial	Compatible dual shock
Existe sur	Rien d'autre

Cot cot codec !

Cette recherche d'items aurait pu être d'un ennui sidérant, seulement voilà, Blitz Game a eu l'excellente idée de parodier allégrement Metal Gear Solid ! La majeure partie du jeu est en effet basée sur la furtivité ! Impossible d'y aller comme un bourrin, votre poule n'est pas très rapide et si elle se fait choper par les clébards ou les fermiers, non seulement vous recommencez au début du niveau, mais en plus on vous confisque les objets que vous avez trouvés. Il faut donc la jouer finaud. Les game-designers ont pensé à tout. Comme dans le chef-d'œuvre de Kojima, le joueur a la possibilité de se coller contre les murs et de les longer pour repérer les rondes des clebs, de se réfugier dans des caisses, vous disposez d'un radar qui fonctionne de la même manière que celui de MGS, on doit également éviter les zones éclairées, notamment le faisceau de la torche du fermier. D'autres commandes font plus penser à Tenchu. Ainsi, pour détourner l'attention des chiens, on peut lancer des choux (va chercher !) et lors de certains passages, vous devrez utiliser des déguisements. Au milieu de tous ces emprunts, on trouve des petites idées originales comme les battements du cœur qui s'accélèrent à l'approche du danger (simulés par les vibrations du Dual Shock) ou la gestion du bruit. Si vous posez les pattes sur une surface bruyante (gravier, plaque de tôle) à proximité d'un chien qui ronfle, il se réveillera et donnera l'alerte ! Pour éviter ce genre de désagrément, il suffit de marcher sur la pointe des pattes ! Bien vu ! Enfin, tout ça pour dire qu'on a tous bien trippé sur Chicken Run. Toutefois, le jeu n'est pas exempt de reproches. Nous l'avions déjà constaté sur la version bêta, les angles de vue ne sont pas toujours bien choisis, la caméra a tendance à être un peu trop au-dessus du personnage ; le champ de vision est du coup parfois trop limité, on ne voit pas ce qui se passe devant soi. Les développeurs auraient dû prévoir une vue subjective à la Metal Gear. Autre défaut, on ne peut pas toujours faire pivoter la caméra, à certains endroits, ça coince. Certes, il y a le radar, mais c'est quand même gênant. Boarf, comme d'hab', on s'adapte. Dernier grief, à l'instar de MGS le jeu nous a paru un peu court. Mais bon, mieux vaut court et trippant que long et chiant. Allez, c'est notre coup de cœur du mois !

Willow

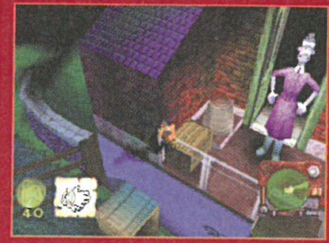


Comme dans Metal Gear, on peut se planquer dans des caisses. Les chiens vous renifleront mais ne vous trouveront pas.

Et la version Dreamcast ?

Vous vous en doutez, les seules différences avec la version PlayStation sont purement d'ordre esthétique. Personnellement, compte tenu des capacités de la Play, la version 32 bits m'a plus impressionné. Pour cette mouture Dreamcast, les développeurs se sont contentés d'un simple portage, les textures sont évidemment plus fines et le moteur a légèrement gagné en fluidité. Rien de franchement spectaculaire pour une bécane de cette puissance. On retrouve également les mêmes problèmes liés à la focale de la caméra. Quoi qu'il en soit, le plaisir de jeu lui, est bel et bien au rendez-vous, c'est ce qui importe. La Dreamcast se dote par conséquent d'un excellent jeu d'aventure original, drôle et varié pour ces fêtes de Noël. On ne peut pas en dire autant de toutes les consoles, suivez mon regard...





Notes

15 Technique
Un bon moteur 3D fluide et proposant des textures variées. Seul défaut, les caméras sont mal gérées.

15 Esthétique
La touche graphique du long-métrage a été respectée. Perso' débile à souhait et décors réussis.

15 Animation
Le jeu est fluide et les attitudes des héros sont à mourir de rire.

15 Maniabilité
Les personnages répondent au doigt et à l'oeil, mais les choses sont compliquées par la gestion des caméras.

16 Sons
Musiques dramatiques, chiens qui reniflent bruyamment, dialogues bien débiles. Un régal !

14 Durée de vie
Il suffit de trois après-midi pour boucler l'aventure. En contrepartie, le gameplay est assez varié.

+ Plus
Le gameplay, l'esprit parodique. Un bon moteur 3D.

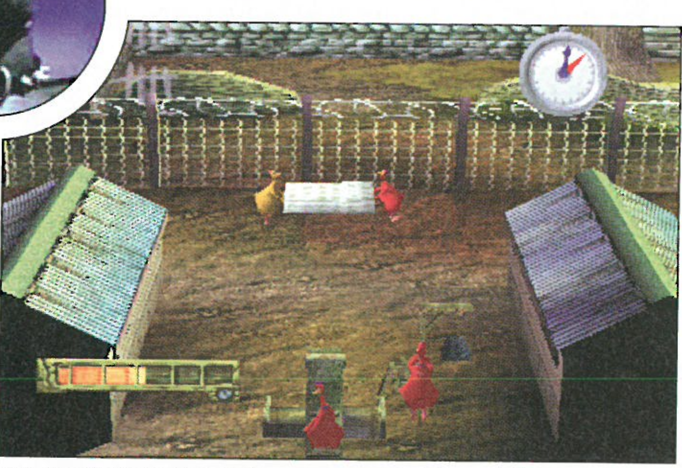
– Moins
La gestion des caméras. Un peu court quand même.

7/10 Note d'intérêt
pour les deux versions

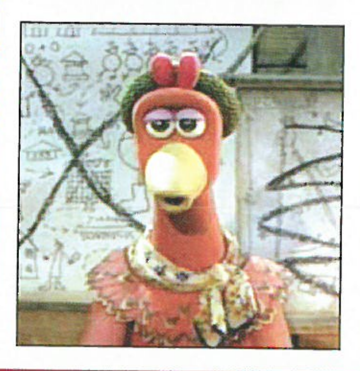
Plus loin...

Ça y est c'est officiel, la nouvelle est toute fraîche, la sortie en salle de Chicken Run a été programmée pour le 13 décembre. Pour en savoir un peu plus sur ce long-métrage entièrement réalisé en pâte à modeler, voici l'adresse ultime : www.chickenrun.co.uk. Pour plus de précisions : www.imdb.com.

Metal Gear Solid au pays des poules !



A la fin de chaque mission, vous aurez droit à un mini-jeu bien stressant et super-débile pour faire évader les poules !



L'avis de Willow

Si vous êtes gavés par les jeux de course et les simulations de sport, ne cherchez pas plus loin, précipitez-vous sur Chicken Run, c'est drôle, varié, et franchement amusant. Quel dommage toutefois que les développeurs n'aient pas eu la possibilité de corriger les problèmes de focale. Une contrainte liée au moteur, d'après Eidos.

L'avis d'Angel

Contrairement aux autres jeux ayant une licence, Chicken Run fait l'effort d'être original. Un Metal Gear-like où le héros est un poulet, ça me fait marrer. A part quelques angles de caméra qui peuvent être gênants, toute la réalisation est soignée. C'est bourré de bonnes trouvailles comme les mini-jeux de fin de mission. Bref, on s'amuse !



Capcom Vs SNK

mega Joypad star



Dans les jeux de baston, il existe deux écoles. Les adeptes de SNK férus de furies et de juggles, et les stratèges de Street Fighters qui se contentent d'une palette de coups moins élevée. Désormais, ils pourront se mesurer via un Crossover providentiel avec ce Capcom Vs SNK, qui remet les pendules à l'heure.

On croit souvent que les combattants des rues sont des gars qui ne font que s'entraîner à casser la tronche d'autres types. On oublie souvent que ce sont des êtres humains dotés d'un cœur et d'une sensibilité à fleur de peau. Des hommes et des femmes qui vivent en travaillant d'arrache-pied, effectuant des petits boulots ou des métiers nobles. Par exemple Guile, lui, est sponsorisé par les gels L'Oréal et se la coule plutôt douce. Avec sa gueule de tueur, personne ne penserait que Geese Howard est à l'origine de la méthode de programmation du brouillard volumétrique dans les jeux vidéo. Idem pour Zangief qui est neurochirurgien et travaille sur l'élaboration d'une Intelligence Artificielle sur ordinateur, censée reproduire les ondes alpha du cerveau. En fait, dans Capcom Vs SNK, c'est 28 génies (14 dans chaque clan) qui se rencontrent pour s'affronter dans des joutes purement intellectuelles. La psyché la plus sophistiquée remporte la victoire. Mouaip, on va dire ça.



Ne vous attaquez pas seul à une forteresse volante de cette taille. Attendez vos équipiers...

Des persos à gros Q.I.

Le principe fondamental de Capcom Vs SNK repose sur le concept de combattants à coefficients variés. Cela signifie tout simplement que chaque personnage possède une puissance de frappe que l'on peut évaluer de un à quatre. Ainsi, des persos comme Dalshim, qui ne valent qu'un point, ne peuvent occasionner que peu de dégât. Inversement, des combattants comme Evil Ryu (perso à gagner !), qui bénéficient d'un ratio de 4, infligent des dommages équivalents à quatre protagonistes sur un. Il est très facile d'élaborer une typologie des personnages selon leurs classes : il y a les faibles, les normaux, les boss et les super-boss. Avec du recul, ce n'est pas très compliqué après tout. Mais là où ça commence à se corser, c'est lorsque vous devez déterminer votre équipe, qui peut se composer de un à quatre persos. Si vous désirez jouer avec quatre combattants, il suffit alors de piocher parmi les gars à coefficient 1. Dans d'autres cas de figure, il est possible de constituer une équipe de deux gars de coefficient 2 (car 2+2 = 4), ou encore de concevoir un team de trois keums avec des ratios respectifs de 1, 2 et 1 (car 1+2+1 = 4). Ou pourquoi pas 2 combattants de ratio 3 et 1 (3+1 = 4), etc. Pas la peine de sortir de Math Sup' pour piger ça ! Quoique...

Un meilleur équilibre des forces

Les prises en mains des jeux SNK et Capcom sont assez différentes. Effectivement, les persos de SNK jouissent de plus d'attaques que ceux de Capcom, ainsi que des capacités plus prononcées pour effectuer des juggles (ou repêchage dans l'air). Il fallait bien instaurer de nouvelles règles pour ré-équilibrer les forces en présence et ne pas discriminer l'une des deux écoles. C'est la raison pour laquelle les reprises en l'air ont été supprimées du gameplay pour ne favoriser aucun clan. Pour ce qui relève du timing des attaques, une synthèse efficace des deux maniabilités a été décidée pour que les maîtres surentraînés à Fatal Fury ou à Street Fighter ne perdent pas leurs marques. D'ailleurs le mélange passe assez bien et on ne se rend même pas compte des différences fondamentales entre les deux softs antagonistes. Autre nouveauté : le système de combat passe de six à quatre boutons, faisant perdre



Dhalsim transforme Raiden en poulet Tandori, un plat typiquement indien.



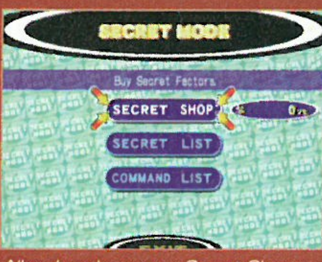
Le faucon de Nakururu regarde sa maîtresse se faire trucider.

fiche technique

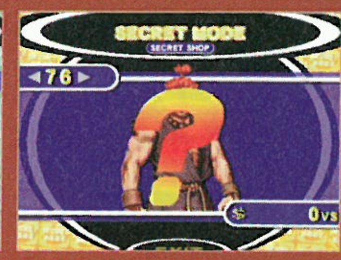
Editeur	Virgin Interactive
Développeur	Capcom (Japon)
Genre	Baston
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	8
Difficulté	Moyenne
Continues	Infinis
Nbre de persos	28
Spécial	Un phantasme devenu réalité !
Existe sur	Borne Arcade

Cinq persos secrets

Bien sûr on ne pourra passer outre les fameux combattants secrets à débloquer car c'est la tendance qui veut ça ! Pour les obtenir, pas la peine de terminer le jeu de fond en comble contrairement à un Tekken, par exemple. Il suffit d'aller dans le mode Practice et d'enchaîner des attaques sur votre adversaire (bien qu'un mode Practice ne rende pas les coups, dixit J.C. Van Damme) pour gagner des points. Avec ces mêmes points, il vous sera possible d'acheter des personnages ou des décors supplémentaires dans le menu « Shop ». Vous pourrez au final, jouer avec Gouki, Morrigan, Evil Ryu, Evil Iori, et Nakururu. Supeeeer...



Allez dans le menu « Secret Shop ».



Gouki coûte 76 points.



Voici la liste des réjouissances.

Les deux principales écoles de jeux de combat vont enfin régler leurs comptes !



aux persos de Capcom les coups intermédiaires. Heureusement, cela n'a pas de réelle répercussion sur le gameplay, qui au contraire, se retrouve dans son expression la plus simple mais aussi la plus efficace.

Une réalisation de rêve

.es designs des gars de SNK utilisent tout bêtement ceux de la série des King of Fighters, alors que, du côté de Capcom, le choix esthétique abordé est celui de Street Fighter Zero 3. Deux jeux différents dans e fond, mais au style graphique pourtant assez similaire. De ce fait, on ne sera pas choqué de voir les deux univers se côtoyer, même si le fantasme du Crossover est enfin réalisé. Sinon, les décors sont superbes et jouissent d'animation, comme le sol qui tremble sous les impacts des coups, ou encore les gens qui s'agitent au fond de l'écran (un grand classique !). Les attaques des combattants restent spectaculaires et, surtout, possèdent des mouvements très fournis en étape, ce qui leurs confèrent un dynamisme sans pareil. Certes, le titre ne propose pas une 3D de la mort, mais il présente tout de même l'un des meilleurs rendus 2D jamais élaboré sur console. C'est simple, ça ressemble à du dessin animé ! Pas la peine de jouer davantage les lourds : si un jeu de combat doit être acheté en priorité, c'est bien celui-ci. Point barre. En revanche, la seule question que vous serez en droit de vous poser est la suivante : à quel camp ferez-vous signe d'allégeance ? A celui de Capcom ou de SNK ?

Kendy

Geese Howard aurait dû s'en tenir à la programmation du brouillard volumétrique.



Zangief combat dans son laboratoire de neurochirurgie.



Ryo fait la peau à Joey, le batteur du groupe Slipknot.

Notes


Technique
De l'excellente 2D qui fait penser à du dessin animé. Ça déchire, vieux !


Esthétique
Le style SNK et Capcom mélangé, cela donne des persos très classieux et charismatiques.


Animation
C'est rapide et vraiment très fouillé dans les étapes d'animation. SF Third Strike a désormais un concurrent de taille !


Maniabilité
De ce côté-là, c'est parfait. Les deux écoles se retrouvent et ne vous offrent que le choix des armes.


Sons
C'est du recyclage banal des musiques des jeux SNK et Capcom. Pas de grandes nouveautés.


Durée de vie
Classique : à deux, c'est l'extase des sens. Seul, on en fait assez vite le tour.


Plus
Deux univers réunis.
Des coefficients de puissance.


Moins
Plus de Juggle
Finie la garde en l'air !


Note d'intérêt

Plus loin...

En parlant de combats, vous avez vu ce qui se passe au Proche-Orient ? Et ben, c'est pas cool ! Voilà c'est tout ! C'était le coup de gueule anti-prolixe qui me permet d'ailleurs de faire mon encadré de façon complètement décalé. Merci Vaugelas pour tes méthodes dialectiques ! Aahhh Lénine, réveille-toi !

L'avis de Kendy

Capcom Vs SNK, c'est le choc de deux mouvances distinctes. Celle de Street Fighter et celle de KOF. Un peu comme l'école Nanto (de fourrure) et l'école Hokuto (de cuisine) de Ken le Survivor. La réunion des deux clans déclenche bien entendu des étincelles. Jamais un jeu de combat n'aura été aussi passionnant et intense.

L'avis de Greg

Partout, je n'entends que des « ouais, c'est moins bien que Street » ou encore « Les persos SNK sont lésés ». Moi aussi je me plaignais au début mais je m'y suis mis, et j'ai bien pris mon pied. Au lieu de bouder votre plaisir, faites comme moi et rendez hommage au meilleur compromis que pouvaient faire deux sociétés concurrentes, ne l'oublions pas !



Ready 2 Rumble Boxing Round 2

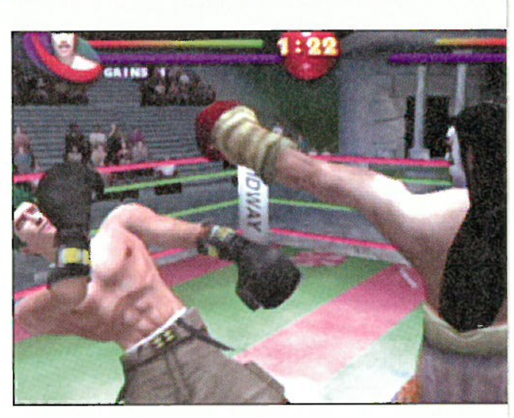


La plus délirante des simulations de boxe tente une nouvelle fois de nous scotcher à nos paddles Dreamcast. Ouais, seulement voilà : les innovations sont-elles assez nombreuses pour nous pousser à l'achat ?

Découvert à l'occasion du salon E3, cuvée 1999, Ready 2 Rumble a révélé un développeur jusqu'alors cantonné au rôle de cancre du jeu vidéo. Parce qu'il faut bien l'avouer : jusqu'à présent, les bonnes surprises chez Midway, ben on n'en a pas souvent eu. Adepte des productions pour ricain décérébré, ce studio collectionne avec une régularité certaine les titres insipides et sans intérêt. Et puis un beau jour, ils ont dû avoir une révélation. Je sais pas, un truc genre la Vierge, qui leur aurait dit : « tu ne prendras plus les joueurs pour des cons, alors arrête de leur pondre des merdes immondes ». C'était une Vierge très hardcore. Et ben apparemment le message est passé, parce qu'avec Ready 2 Rumble, Midway s'est effectivement racheté une conscience (ce qui ne les a pas empêché de signer en parallèle quelques sombres bouses) ! Enfin bref, tout ça pour dire que R2R est probablement l'une des meilleures simulations de boxe jamais développées. Pas parfaite, mais tellement fun à jouer qu'on lui pardonne ses quelques erreurs de jeunesse. Erreurs qui ont été en partie corrigées dans la suite présentée ici-même...







Ravalement de façade

Sans vouloir attaquer ce test sur une note négative, je me dois de vous signaler que R2R2 s'adresse avant tout à ceux et celles qui n'ont pas joué au premier épisode. Parce que très franchement, pour les déjà-initiés, cette suite ne présente pas un intérêt fondamental ! Cela étant dit, il faut bien reconnaître que ce second opus a conservé tout le peps et la bonne humeur de son aîné. Le look des boxeurs est toujours aussi ravageur, les matches super-intenses et le mix entre arcade et simulation, absolument exquis. Mais dans le fond, R2R2 réutilise à 80 % les recettes éprouvées du premier épisode. Quant aux 20 % restants, il s'agit de petites nouveautés plus ou moins intéressantes. On les trouve par exemple au niveau des modes de jeu, qui non contents de s'être étoffés (tournoi par équipe, championnat à deux) ont également été améliorés. Cela est surtout sensible au niveau du mode Carrière. Désormais, vous devrez suivre un calendrier de combats très précis, alternant les rencontres pour le titre et les combats d'exhibition avec brouzoufs à la clé. Entre ces affrontements, libre à vous d'entraîner votre poulain pour faire évoluer ses aptitudes. Mais attention, il faudra faire preuve de rigueur dans l'entraînement, car chacun des 7 exercices augment certaines caractéristiques et en fait baisser d'autres. Bref, si vous abusez trop sur la gonflette (haltérophilie), votre perso risque de perdre toute sa dextérité. A l'inverse, si vous lui faites pratiquer trop d'exercices d'endurance, il va perdre toute sa puissance. En clair, à vous de jongler entre les

fiche technique

Editeur	Infogrames
Développeur	Midway (Etats-Unis)
Genre	Jeu de boxe
Nbre de joueurs	1 à 2
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Variable
Continues	Sauvegarde
Nombre de boxeurs	24
Spécial	Rumble Pack
Existe sur	PS2 (voir booklet), PS à venir





Parmi les différentes vues, certaines sont subjectives et absolument injouables !

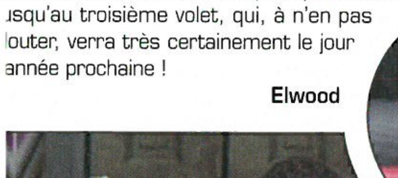


différents « training » afin d'obtenir un boxeur homogène ! Sinon, vous risquez de vous faire systématiquement rectifier la gueule, lorsque vous devrez combattre des adversaires bien coriaces. Et là, on touche à l'innovation majeure de R2R2 : l'Intelligence artificielle a fait un bond en avant et il est parfois difficile de mettre K.O. ses adversaires. Ils esquivent les coups comme RaHaN le travail, ils parent vos attaques comme des dieux et si jamais vous avez le malheur de vous faire serrer dans les cordes, vous êtes bon pour un lifting façon boucherie ! Bref, n'espérez pas devenir le Champion du Monde de boxe en la jouant gros bourrin. Oh que non, vous avez plutôt intérêt à surentraîner votre perso, et à boxer avec un minimum de prudence !

Points communs et petites nouveautés

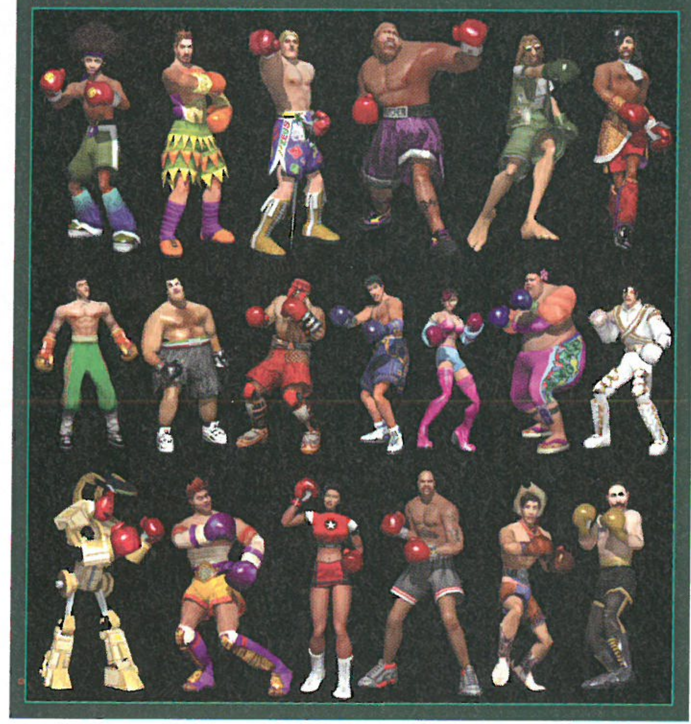
Sorti des modifications apportées aux modes de jeu et à l'I.A., R2R2 propose à quelques détails près, une jouabilité inchangée faite d'esquive, et d'une palette de coups conséquente (poings gauche et droit séparés, attaques basses et hautes, uppercuts, crochets, etc.). Ah si, en pressant simultanément les deux boutons d'esquive on peut désormais parer un coup et répliquer immédiatement alors que l'adversaire est déséquilibré. Sympa, mais balèze à réussir. Autre petite innovation, la présence de trois niveaux de Rumble. Chaque coup porté à pleine puissance vous fait gagner une lettre du mot « Rumble ». Lorsqu'il est complet, vous pouvez soit l'activer, soit en remettre une couche jusqu'à ce qu'il atteigne un niveau supérieur. Au stade ultime (écrit en blanc), vous êtes capable de mettre votre adversaire définitivement K.O. avec un uppercut qui l'envoie valdinguer en dehors du ring ! Bon, ben, voilà, j'crois bien qu'on a fait le tour du sujet... Alors en guise de conclusion, insistons encore une fois sur le fait que R2R2 est très clairement destiné à ceux qui n'ont jamais goûté au premier épisode. Pour les autres, la raison voudrait qu'ils patientent jusqu'au troisième volet, qui, à n'en pas douter, verra très certainement le jour l'année prochaine !

Elwood





Dans Ready 2 Rumble 2, le choix des boxeurs a été largement revu à la hausse. On en dénombre 24 (une bonne partie est issue de R2R), dont de nombreux sont cachés. Débloquez-les tous et je peux vous garantir que vous allez être surpris par la présence de deux personnages ultra-médiatiques, qui a priori n'ont rien à foutre dans une simulation de boxe ! Sur la photo qui orne cet encadré, vous pourrez découvrir la quasi-totalité des persos. Quant aux autres, je vous laisse claquer le jeu dans tous les sens pour connaître leurs noms...



Débloquez les persos cachés, ils vous réservent une drôle de surprise !

Mama Tua est un énorme tas de graisse dont les claques vous catapultent à l'autre bout du ring !



Les attaques spéciales de chaque boxeur sont accompagnées de petits effets de lumière.

Notes



Technique
Le changement par rapport à R2R premier du nom n'est pas flagrant. Discret, dirons-nous...



Esthétique
Les boxeurs affichent un look toujours aussi décalé et les graphismes gagnent légèrement en finesse.



Animation
Hormis quelques menus ralentissements lors des Rumble « croisés », l'animation est vraiment clean !



Maniabilité
La palette de coups et d'esquives est vaste et les attaques spéciales sortent facilement.



Sons
Musiques entraînantes et boxeurs psalmodiant leurs petites provocs « à la Fatal Fury »...

15 **Durée de vie**
Sorti du Championnat long mais répétitif, le mode VS réserve quelques grands moments !



Plus
Les nouveaux persos (dont une bonne partie est cachée). La difficulté est enfin à la hauteur !



Moins
Dans le fond, très (trop ?) proche du premier épisode. Les quelques ralentissements.



Note d'intérêt

Plus loin...

Grâce à Ready 2 Rumble on a eu droit au meilleur voyage de presse de tous les temps. Pour le lancement du jeu et la présentation de sa gamme de produits US (que des m...), Midway a invité quelques magazines européens à venir faire la teuf à Las Vegas !! Trois jours de pure glande : le Grand Canyon en hélico, des bouffes de folie (notamment dans le resto de la Stratosphere Tower, qui culmine à plusieurs centaines de mètres, en plein milieu de Las Vegas !), du « Gambling » à vous mettre sur la paille, des Roller Coasters de tarés... Non seulement on s'en prend plein la gueule, mais en plus on n'a pas une ligne à écrire en rentrant et on peut dormir comme des loirs pour rattraper le décalage horaire...

L'avis d'Elwood

Selon la phrase consacrée, R2R2 joue la carte du changement dans la continuité. On retrouve les mêmes graphismes, la même ambiance et à peu de choses près le même gameplay. Reste la galerie de boxeurs impressionnante et l'I.A. des adversaires améliorée. Moralité : facultatif pour qui connaît déjà la série, très intéressant pour les autres.

L'avis de Trazom

R2R est un jeu qui m'avait déjà bien plu la première fois ! De par ses nouveaux boxeurs, la sauce prend de nouveau, mais la question, est de savoir durant combien de temps ? R2R, n'est pas un jeu à la longévité irréprochable et il ne plaira pas à tout le monde, mais c'est plutôt un titre qu'on ressort de temps en temps pour s'éclater entre potes.

Machine **Dreamcast** Genre **Course/Action**



Super Runabout

Trop de jeux de voitures tuent les jeux de voitures ! Qu'en pensez-vous ? Ce serait un bon sujet pour le bac philo. La réponse serait sans doute oui ! Entre les softs de sports et de caisses, on n'en sort plus... Aaaaah ! Lénine réveille-toi !

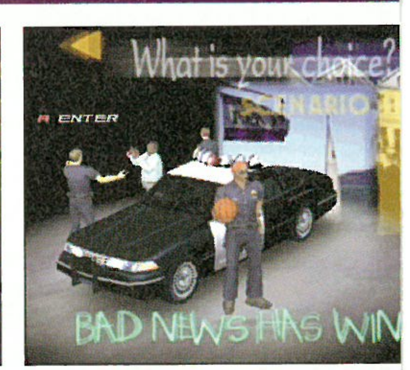
Les jeux de caisses ont le vent en poupe en ce moment. Après Driver qui a ouvert la brèche, une flopée de titres a suivi. Pratiquement tous sur Dreamcast d'ailleurs. Crazy Taxi et plus récemment 18 Wheeler (testé dans la rubrique import US de ce numéro). La destruction massive est à première vue un genre qui se porte bien, vu les scores atteints par ces jeux. D'ailleurs, en lisant le dossier de presse, je vois que la catégorie course/rallye est le 2e genre préféré sur Dreamcast, comme par hasard... Par contre, si l'action est toujours au rendez-vous, l'intérêt à long terme ne suit que rarement.

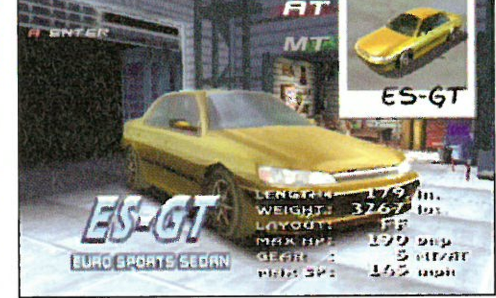
Un gameplay classique mais efficace

Le concept est toujours aussi simple. On a le choix entre deux scénarios. C'est soit une équipe de flics en uniforme en quête d'aventure, soit une bande de pauvres losers en manque d'oseille qui ont monté une entreprise de livraison pas très rentable. Dans les deux cas, même si les missions ne sont pas vraiment pareilles, elles se construisent de la même façon. En gros, on est au volant d'un véhicule que l'on choisit dans le garage et on part en mission dans les rues de San Francisco. Les objectifs sont variés et vont de la récupération de bombes, à la livraison de hot-dogs à la mairie (en ayant au préalable récupéré tous les ingrédients nécessaires, qui sont dispersés un peu partout dans les rues) ou encore le sauvetage du président, tout cela en respectant un temps imparti. Il y a en tout 16 missions dans lesquelles il faudra arpenter les rues sans se soucier du trafic, ni même de la route, puisque l'on peut aller partout. Que ce soit la plage, les tunnels du métro ou les toits des immeubles, tout est accessible. La liberté de mouvement est, à ce niveau, semblable à Crazy Taxi. Pour les véhicules, c'est encore mieux. Il y en a pour tous les goûts. De la bicyclette au tank en passant par le fameux bus de ramassage scolaire. Chacun des 25 bolides ayant son propre modèle de conduite, il faut donc savoir choisir quel véhicule correspond le mieux à la mission et s'adapter ensuite à son style. Comme à l'accoutumée dans ce type de jeu, la morale est bien basse. Plus vous détruisez de choses à l'écran et plus vous gagnez d'argent. Donc, il faut tout casser, que ce soit la voiture qui se balade peinard ou la boîte aux lettres du coin de rue, tout est destructible (à part les piétons qui savent vous éviter intelligemment. Ben non, c'est pas Carmageddon). Mais il ne faut pas se laisser emballer par la furie de la destruction sous peine de casser son propre véhicule.



Laissez tomber le quad, c'est impossible à conduire.







Une conduite à deux vitesses !

La déformation de la voiture n'est pas très visible à l'œil nu, mais elle se fait vite sentir dans la conduite. Par exemple, si un pneu éclate, la voiture virera dangereusement. Pour ce qui est des modèles de conduite, on passe du bien au vraiment pourri. Par exemple, les véhicules conventionnels comme la voiture de patrouille de police ou les caisses de sport se conduisent bien après un bref apprentissage alors que d'autres véhicules sont carrément inconduisibles. La moto est vraiment limite, mais par contre pour le quad, c'est vraiment naze. On regrette aussi qu'il n'y ait pas de vraie technique à apprendre comme dans Crazy Taxi qui incite à s'en-



fiche technique

Editeur	Virgin Interactive
Développeur	Climax
Genre	Course/Action
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Infinis
Nbre de missions	16
Spécial	Vibration Pack
Existe sur	Rien d'autre



Quand on voit leur tronche, on pense tout de suite au Dude de « The Big Lebowsky ».



Super Runabout vs Crazy Taxi

Dans les deux jeux, on retrouve le même concept de ville modélisée dans laquelle il faut rouler comme un malade. Par contre, là où Super Runabout propose des missions variées et bien définies, Crazy Taxi lui ne présente qu'un seul objectif : récupérer des clients et les déposer dans un lieu indiqué. Par contre en termes de conduite, ce dernier s'avère plus intéressant ; en effet il faut du temps pour maîtriser des techniques de dérapages qui permettent réellement de prendre de l'avance alors que Super Runabout reste sur une conduite beaucoup plus classique. Match (presque) nul finalement entre les deux titres qui possèdent un gameplay similaire.



En utilisant les raccourcis, on peut même accéder aux tunnels du métro.

Au grand dam des bourgeois, il faut pousser cette limousine dans l'eau. C'est l'objectif de la mission, c'est comme ça, c'est la vie.

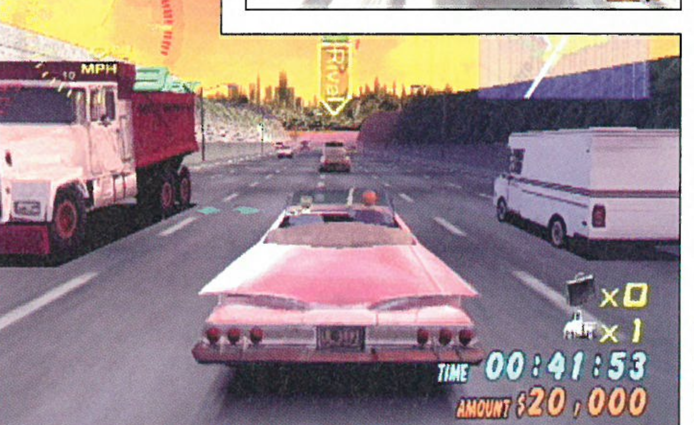
traîner. Parce que finalement on conduit trop rapidement à la perfection et, au bout d'un moment, on fait vraiment ce que l'on veut. Du côté de la ville, pas de problème, on reconnaît parfaitement San Francisco et ses longues pentes. Les tramways sont là et on a même droit à une modélisation de Chinatown très convaincante. A ce sujet, il n'y a rien à redire, les gars de Climax ont vraiment fait du bon boulot. Evidemment, toutes les rues n'ont pas été modélisées, il a fallu se limiter aux grandes artères, mais croyez-moi, il y a de quoi faire. La modélisation des véhicules est elle aussi bien rendue, mais, je le répète, ce sont surtout les différents modèles de conduites intégrés qui sont à retenir, parce qu'on sent vraiment la différence. En ce qui concerne l'arcade, cet aspect a bénéficié d'un soin tout particulier. Il y a aussi un léger clipping lorsque l'on déboule sur une avenue, mais rien de vraiment grave. La durée de vie du jeu est, par contre, très basse. Les 16 missions se terminent en moins de 4 heures ! En outre, le choix des deux scénarios est un peu accessoire car en fin de compte, les objectifs sont presque les mêmes. Il n'y a pas de réelle différence entre les deux camps si ce n'est dans les véhicules disponibles. Il faut aussi noter que les chocs sont exagérés. Même pour de l'arcade, c'est trop. En cas de tonneau, il est fréquent que la voiture glisse pendant plus de trente secondes sans que l'on ne puisse rien faire. Voir sa caisse sur le toit tout ce temps alors que celui-ci tourne, je vous assure que c'est plus que rageant. Finalement, si le gameplay est efficace, certains aspects du jeu comme sa durée de vie vraiment trop courte, ainsi que d'autres détails purement techniques font baisser la note et le place (juste) en dessous d'un Crazy Taxi. Avec plus de missions, la donne aurait été complètement différente. Tant pis.

Angel



Comme dans tout jeu de caisses qui se respecte, une vue interne est aussi disponible.

La cadillac… une belle représentation de l'Amérique capitaliste.



Notes

15 Technique
A part un léger clipping et quelques problèmes de collisions, tout le reste se tient.

16 Esthétique
San Francisco est bien reconstitué et la modélisation des véhicules est, dans l'ensemble, respectable.

15 Animation
Le frame-rate est un peu léger, mais au moins il est régulier. Quelques ralentissements sont quand même à noter.

16 Maniabilité
Selon le véhicule, on passe du bien au nullissime. Pour ce qui est des voitures de base, elles sont agréables à conduire.



Sons
Bruitages de bonne qualité, rien de plus.

14 Durée de vie
Seulement 16 missions en comptant celles qui sont cachées. En moins de 4 heures, le jeu est terminé !



Plus
Plein de véhicules différents. Des missions variées.



Moins
Quelques bagnoles inconduisibles. Une durée de vie trop courte.



Note d'intérêt

Plus loin...

Les développeurs de Climax Entertainment sont des habitués des jeux de caisses. Ils sont à l'origine du très minable San Francisco Rush ainsi que du Runabout premier du nom, tous deux sur PS. Apparemment, c'est un peu leur fond de commerce, puisqu'un autre jeu de ce type est en cours de développement sur Xbox. En effet, Stunt Racer, prévu aussi sur PC, devrait être dispo l'année prochaine, en même temps que la console. Et là, si je peux me permettre une réflexion personnelle : arrêtez avec les jeux de caisses ! On ne voit plus que ça en ce moment !

Un Crazy Taxi-like agréable

L'avis d'Angel

Un bon petit jeu d'arcade destiné au même public que Crazy Taxi, qui malgré ses défauts techniques procure un plaisir immédiat et constant. Hélas, ce plaisir est de trop courte durée. Les 16 missions se terminent vraiment trop rapidement. Comme dit Willow : « Un bon p'tit jeu d'occaz' ».

L'avis de Willow

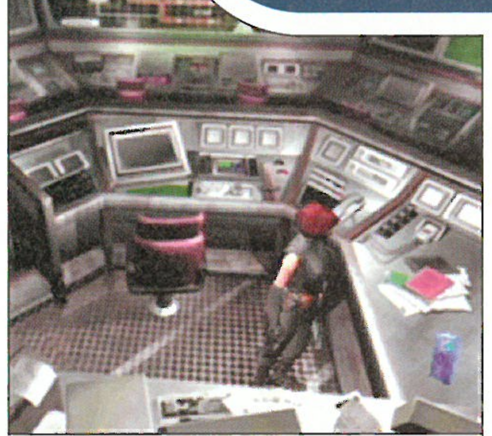
Il y a des trucs que j'adore dans Super Runabout, le comportement des bagnoles, la modélisation de la ville hyper détaillée ou encore le mode Ralenti vraiment spectaculaire. Malheureusement, les missions ne sont pas particulièrement palpitantes et le jeu se torche en quelques heures. Privilégiez plutôt le marché de l'occaz', c'est plus sage.



Machine **PlayStation** Genre **Beat'em all/Aventure**

Dino Crisis 2

Le monde compte des millions de fans de dinosaures, vous savez ces bestioles belliqueuses qui ont disparu depuis belle lurette. Capcom l'a compris et nous pond un Dino Crisis déstabilisant, plus axé grand public, peut-être même trop.



Dès que l'on sort de la jungle, on rentre dans le super high-tech.



Un bazooka qui balance des missiles à tête chercheuse... Si ça c'est pas bourrin.

fiche technique

Editeur	Virgin Interactive
Développeur	Capcom
Genre	Beat'em all/Aventure
Nbre de joueur	1
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Facile
Continue	Infinis
Nbre d'espèces de dinos	+ de 10
Spécial	Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre

Pfff, me voilà en train d'écrire un autre article sur Dino Crisis. Si je soupire, ce n'est pas parce que je suis blasé, mais plutôt parce que je dois trouver une énième intro sur les dinosaures. Au bout d'un moment, c'est pas évident de se renouveler. Je pourrais commencer par un comparatif Dino Crisis Vs Jurassic Park, mais bonjour l'originalité. Ou alors, je pourrais faire toute une tirade sur les découvertes scientifiques du moment, mais ce serait du pipeau, vu que j'y connais keudalle. Au pire je vous fais un topo sur la dérive des continents qui se déplacent de trois centimètres par an. C'est lourd ?? Bon ok, finalement je vais juste me contenter de parler du jeu, même si j'ai fourbement réussi à caser une intro, pour le coup.

Je ne vais pas m'attarder sur l'histoire qui a déjà été développée à maintes reprises, et notamment dans la news du mois dernier. Un rappel des grandes lignes suffira. A savoir qu'après l'arrestation du professeur Dirk, le gouvernement continue en secret ses expériences, et comme d'hab' ça tourne mal. La situation étant super saquée, on envoie en renfort Regina et son nouveau compère, Dylan, dans un complexe militaire envahi par la fameuse faune préhistorique. Pour le scénario, on a déjà vu mieux.

Dino Bourrin

Après une cinématique des plus classes, on contrôle enfin un personnage et surprise, il ne s'agit pas de Regina. Voilà la nouveauté de l'épisode. Cette fois, on contrôle deux persos à tour de rôle, dont chacun dispose de deux armes. Une arme à feu dans une main et une arme blanche genre machette dans l'autre. Dès que l'on fait ses premiers pas dans le décor, toutes les habitudes du précédent Dino Crisis s'écroulent. Avant, il fallait s'enfuir dès que l'on voyait plus d'un dinosaure, là c'est tout le contraire. Il peut y avoir n'importe quel nombre d'ennemi à l'écran, ce ne sera jamais un problème. D'ailleurs c'est hallucinant, il en arrive de partout. C'est simple, il doit bien y avoir une dizaine de sauriens par écran ! Au moins on sait tout de suite à quoi s'attendre, fini le survival/horror, maintenant, on est en plein dans un beat'em all. Un système de combat a même été intégré (avec des counters et tout !). Plus on fait de victimes, plus on gagne de points, ensuite, on échange ces derniers dans une sorte de distributeur que l'on retrouve tout au long du jeu, et qui permet de sauvegarder, d'acheter des munitions, des médikits, de nouvelles armes ainsi que certains objets spéciaux. Bonjour la logique, échanger des points que l'on gagne en tuant, contre des armes dans un distributeur... c'est n'importe quoi ! Le pire c'est qu'il n'y pas d'autre moyen de récupérer de nouvelles armes. En gros, si vous en voulez , il va falloir shooter du dino !

Voilà la carte des zones qu'il va falloir explorer de fond en comble.



Les animaux sont vraiment énormes et pourtant ça bouge parfaitement.

L'opération Wolf du pauvre





Pendant le jeu, quelques mini-épreuves font varier le gameplay. Par exemple, lors du premier déplacement en bateau, une attaque groupée de dinosaures vous mettra aux commandes d'une mitrailleuse et donnera lieu à un Time Crisis-like. Un viseur apparaît à l'écran qu'il faut placer sur les monstres pour les éliminer et tenir ainsi jusqu'à ce que le bateau arrive à quai. Mais la qualité est tellement moyenne, que cela ressemble plus à une Operation Wolf du pauvre, qu'à autre chose. Les autres jeux étant du même gabarit, il faut donc avouer que ces phases sont finalement anecdotiques et ne remontent pas du tout le niveau du jeu.







Un beat'em all, rien de plus

Une p'tite nana qui forcément ne peut pas résister aux charmes de Dylan.

Des énigmes à deux balles

Pour ce qui est des énigmes, elles ne cassent pas les briques en polystyrène. Généralement il suffit de récupérer un objet et de le placer dans un réceptacle prévu à cet effet, et les indications qui sont données sont tellement explicites que l'on sait immédiatement où se diriger. D'ailleurs, l'objet se situe généralement à l'opposé de là où on doit le ramener. Résultat : on passe son temps à faire des allers-retours durant lesquels on ne fait que tirer sur des dinosaures. Si c'est pas une technique pour rallonger la durée de vie artificiellement, ça y ressemble fortement... Mais là où se situe le vrai problème, c'est que c'est incroyablement scripté. Il n'y a qu'un seul objectif à remplir en même temps. Contrairement à un Resident où les énigmes se croisent, ici, c'est du « un par un ». Vive le dirigisme. Heureusement tout n'est pas noir, il reste tout de même quelques qualités au jeu. Graphiquement, c'est vraiment beau, les personnages sont bien conçus et les animations sont fluides. Les dinosaures sont de surcroît bien plus malins que dans l'épisode précédent. Cette fois, ils vous suivent vraiment à travers les écrans. Le choix du tout en 3D a laissé la place à des décors en 2D qui, du coup, sont plus détaillés. La jungle est bien représentée avec toute la faune qui en découle. C'est bourré de détails comme des ptérodactyles ou des tyrannosaures qui se baladent en arrière-plan, peinard, tranquille quoi. En fait, la réalisation en général est irréprochable. Ça bouge bien et c'est beau. Techniquement, c'est au même niveau que Resident 3, mais hélas tout le reste gâche le jeu. Essayer de donner une direction complètement différente de la série des Dino Crisis était une attitude louable, mais les changements opérés ne sont clairement pas les bons. On tombe dans les extrêmes : dans le premier, on s'ennuyait parce que cela manquait d'action, et dans celui-là, l'excès d'ennemis et la répétitivité des combats nous font retomber dans le même ennui. Pas de chance donc, une fois de plus, on se retrouve devant un jeu qui avait un gros potentiel mais qui, à cause de tous ses défauts de gameplay, le font retomber dans la catégorie du jeu moyen qui ne vaut le coup qu'en occaz'.

Angel

Dix espèces différentes de dinosaures sont présentes, dont le ptérodactyle.

Notes

17 Technique
La réalisation est le point fort du jeu, les personnages sont bien modélisés et tout bouge à la perfection.



16 Esthétique
Un retour à la 2D dans les décors, mais c'est pour la bonne cause. Faune et détails bien restitués.



15 Animation
Ça bouge pas mal, surtout les animations des dinosaures, vraiment top.



15 Maniabilité
Prise en main rapide. A peu près les mêmes combinaisons que dans n'importe quel Resident-like de Capcom.



14 Sons
Les musiques sont quasiment inexistantes, mais les bruitages collent bien à l'ambiance.



13 Durée de vie
Sept heures pour arriver à la fin du jeu, c'est court. Surtout que la plupart du temps on fait des allers-retours.



+ Plus
Des graphismes réussis. Des Dinosaures qui peuvent faire la moitié de l'écran.



– Moins
Une histoire inintéressante. Des énigmes plates. Tendance trop « beat'em all ».



6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Les fans de dinosaures seront contents d'apprendre qu'un Jurassic Park 3 est en cours de tournage. Mais cette fois, ce n'est pas Steven Spielberg qui se charge de la réalisation mais Joe Johnson, connu entre autre pour Rocketeer et Jumanji. De plus, le scénario n'est plus basé sur une œuvre de Crichton et Jeff Goldblum ne fait pas partie des acteurs présents. Dommage...

L'avis d'Angel

Je dois dire que j'ai été surpris par cette suite. Cela n'a plus rien à voir avec le précédent. Les combats sont trop bourrins, et les énigmes beaucoup trop faciles. C'est tellement répétitif qu'au bout de deux heures on s'ennuie. Un bon petit jeu d'occaz', rien d'autre.

L'avis de Kendy

Dino Crisis 2 est un soft très décevant même si sa réalisation s'avère somptueuse. Les apparitions des dinosaures sont scriptées et l'aventure vous oblige à effectuer des tas d'allers-retours, histoire d'accroître la durée de vie. Il est d'autant plus dommage que les gars de Capcom auraient pu faire un meilleur titre avec un tel moteur 3D. Frustrant.

Machine Nintendo 64 Genre Mario Kart

Mickey's Speedway USA



Mickey, les grandes oreilles, la joie de vivre, tout ça. Un monde merveilleux où personne ne meurt. Pas de vaches folles, pas d'ébola ni de poissons qui puent le plastique. C'est décidé, je déménage à Euro Disney®.

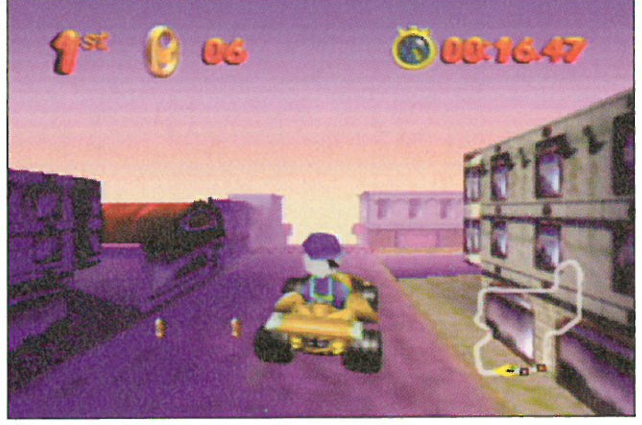
Depuis Mario Kart sur Super Nintendo, les jeux de course de ce type envahissent le marché. Sur toutes les consoles, les personnages les plus connus se sont essayés aux joies du karting. Sonic, Crash et bientôt les Schtroumpfs et les Looney Tunes, il faut croire que la sécurité routière file le permis à n'importe qui. Toutes ces productions ont tenté d'émuler le premier Mario Kart sans jamais y arriver. Même Mario Kart 64 qui pourtant était le premier jeu du genre en 3D n'atteignait pas le même niveau de fun que son prédécesseur. Pour Mickey 's Speedway, Rare n'en est pas à son premier essai. Il y a trois ans déjà, Diddy Kong Racing reprenait le monde de Donkey Kong en faisant mieux que Mario Kart 64. Maintenant, la question qui se pose est de savoir si Rare a été capable de faire mieux que DDR. Vu que les deux titres sont séparés de trois années, on serait tenté de dire oui, comme ça, sans réfléchir. Heureusement, j'aime bien réfléchir, le test sera donc plus argumenté.

Du pur Disney !

Le scénario est des plus « Disneyiens ». Pluto, le compagnon inséparable de Mickey se fait kidnapper par une bande de belettes qui emmènent la victime faire le tour des USA. Le gang Disney, composé de Mickey, Minnie, Donald, Dingo, Daisy, et Pat Hibulaire partent dans cette aventure métaphysique dans le but de récupérer le seul personnage muet de Disney. Pour une raison que je n'ai pas encore saisie, il faudra gagner toute une série de courses se déroulant dans les plus grandes villes US. Bon, ce ne sera un secret pour personne si je dis que le scénario n'est qu'un prétexte pour caser des courses fantaisistes. Dès la première image du jeu, on est plongé dans ce monde parfait. L'interface est un exemple de simplicité. On commence par choisir un des six personnages cités un peu plus haut, puis il ne reste plus qu'à sélectionner le mode de jeu auquel on veut participer. Ces derniers sont au nombre de six. Tout d'abord, le mode Practice et le Time Trial, des grands classiques qui parlent d'eux-mêmes. Ensuite, vient le mode Contest qui est une repompe complète du Battle de Mario Kart. Plusieurs coureurs s'affrontent sur une arène et le dernier survivant gagne. Pour éliminer ses rivaux, il faut crever les trois ballons qui tournent autour de leur véhicule en utilisant des items que l'on ramasse en cours de route. Effectivement, c'est pareil, sauf que les ballons ont des oreilles de Mickey. Bravo l'originalité ! Enfin, on rentre dans le vif du sujet en choisissant un de trois modes qui permettent de participer à de vraies courses. En fait, le Traffic Trouble, Motor Way Mania et Freewayphobia se déroulent exactement de la même manière. Après avoir choisi un niveau de difficulté, les six personnages s'affrontent dans un championnat de quatre courses, aux quatre coins des Etats-Unis. Le but est évidemment de gagner le plus de courses possibles pour remporter la coupe. Pour cela, aller vite ne suffit pas. Il faut absolument récupérer les items éparpillés tout le long du circuit. Parmi ces derniers, on trouve des turbos, mais aussi des projectiles comme une balle de baseball, de la glue ou encore un phaser qui permettent de neutraliser ses concurrents (les parfaites répliques des carapaces et bananes que l'on trouve dans Mario Kart).



Le turbo va permettre à Donald d'accroître son avance.



Des circuits trop simples

On passe de l'Alaska à Seattle par la magie de Disney qui veut que la logique n'ait pas d'utilité. Evidemment, chaque ville a ses spécificités. A Seattle, il fait toujours nuit, en Alaska, on roule sur une route enneigée et San Francisco est tout en dénivelés. Les niveaux de difficulté (amateur, intermédiaire et professionnel) sont bien équilibrés

fiche technique

Editeur	Nintendo
Développeur	Rare (GB)
Genre	Mario Kart
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Facile
Continues	Sauvegarde
Nbre de circuits	12
Spécial	Rumble Pak
Existe sur	Rien d'autre

Mickey se la donne grave sur les Speedway



➤ Le Prof Donald Dingue est toujours de bon conseil.



Allez, vole petit pigeon... ➤

t permettent une bonne progression. Si les deux premiers sont plutôt faciles, soyez sûr que l'on ne peut pas gagner en niveau pro du premier coup, il faut un minimum de courses pour s'habituer au comportement du kart ainsi qu'aux caractéristiques du personnage, qui diffèrent selon le niveau de difficulté. Pour ce qui est de la technique, c'est très Disney. Les couleurs sont vives, les persos bien mignons et les animations tout ce qu'il y a de plus enfantines. En termes de graphisme, c'est plus beau que DDR ou Mario Kart. Les circuits par contre, s'ils sont assez détaillés, manquent cruellement de charisme. Bien qu'il y ait pas mal de détails qui traînent sur la route, bizarrement, cela paraît un peu vide. En fait, on se demande pourquoi Rare a choisi de faire évoluer les personnages aux USA. Reprendre l'univers de Disney aurait permis d'apporter plus de fantaisie au jeu, puisque de toute manière, dans ce genre, c'est ce qui prime. Autre reproche concerne aussi les tracés. Il n'y a pas de raccourcis, ou en tout cas rien de comparable à un Mario Kart. Pour le reste, en sachant que la jouabilité est la même que dans n'importe quel jeu de ce genre, sur cette machine, c'est blanc bonnet et bonnet blanc. Mais, si l'on prend l'ensemble du jeu, on est tenté de dire qu'il ne s'agit que d'une grosse licence bien exploitée par Rare, mais qui à la longue se révèle bien moins fun que ses concurrents.

Angel

➤ 4 personnages à l'écran, plus tous les objets qui bougent en même temps et pourtant tout est parfaitement fluide.



➤ Le nuage est l'équivalent du tonnerre de Mario Kart : tout le monde est au ralenti !

Notes

17 Technique
Les couleurs sont bien choisies et les animations cartoon à souhait.

17 Esthétique
On retrouve l'attitude des personnages et les couleurs vives qui donnent ce cachet très « Disney ».

17 Animation
Le moteur 3D permet un affichage d'une fluidité totale. Pas une pointe de clipping.

18 Maniabilité
La prise en mains est immédiate, et permet d'être efficace en course dès la première minute.

16 Sons
Si on arrive à supporter les cris des bêtes, on aime. Autrement, il vaut mieux couper le son.



16 Durée de vie
Les douze circuits se terminent rapidement. Par contre, le mode Quatre-Joueurs relance l'intérêt.

+ Plus
Une douzaine de circuits, plus certains cachés. L'animation est parfaite.



– Moins
Des tracés creux.

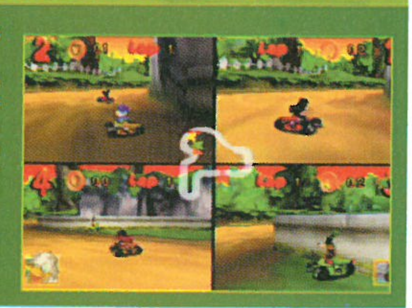
7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

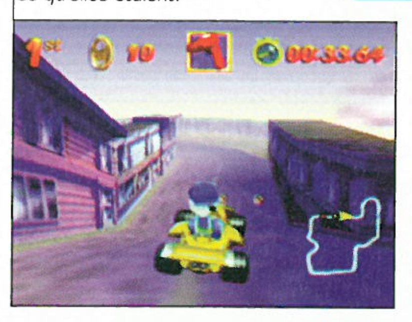
Le manque d'inspiration, pour les « plus loin » commence à être dramatique. Je ne vois rien d'autre à faire que de pousser un coup de gueule. Pitié, arrêtez avec les jeux de kart. Je me doute bien que c'est commercial, mais à partir d'un moment, il faudrait penser à se renouveler. Comme dirait le grand philosophe Jean Pou : « tant va la cruche à l'eau qu'à la fin on tue un ours ! »

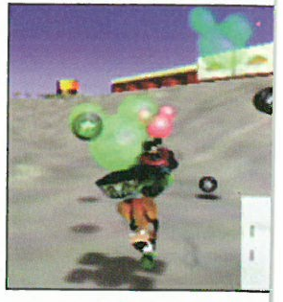
Un mode Multiplayer qui cartonne

Jouer à quatre, ce n'est pas nouveau, mais dans Mickey, le multi-player est particulièrement réussi. Le fait de jouer en quatre écrans splittés ne change rien au frame-rate. L'affichage reste fluide. Pourtant il n'y a aucune concession, tous les éléments du décor sont présents et le nombre d'items n'est pas diminué. Voilà, ça tue. On peut jouer au mode Contest ou alors une course classique. Il y a de quoi passer des soirées entières là-dessus. Par contre, je vous préviens tout de suite, ce Battle mode ne procure pas les mêmes sensations que Mario Kart, les habitués de ce dernier seront donc déçus.



➤ Les rues de San Francisco ne sont plus ce qu'elles étaient.





L'avis d'Angel

Il ressemble beaucoup à Mario Kart, mais Mickey's Speedway USA est un cran en dessous. C'est très mignon, la prise en mains est immédiate et à quatre c'est merveilleux. Cependant, mauvais point pour les courses qui manquent de richesse.

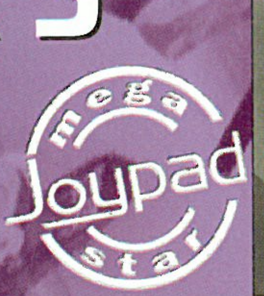
L'avis de Trazom

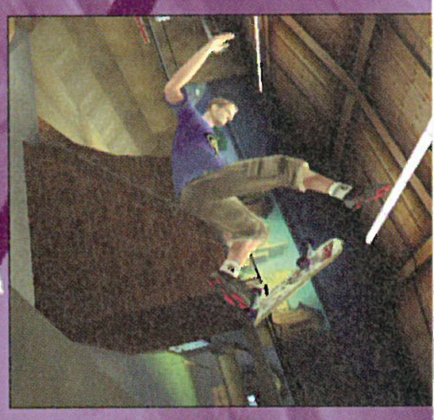
C'est clair, y a du Mario Kart dans ce Mickey's Speedway, mais pourquoi pas après tout ? Le concept est bon, et on s'amuse. Pour ma part, je le trouve même un poil plus fluide et plus beau que la version de Nintendo. Dommage pourtant que les circuits soient aussi basiques.

Machine **Dreamcast** Genre **Skateboard**



Tony Hawk's Pro Skater 2

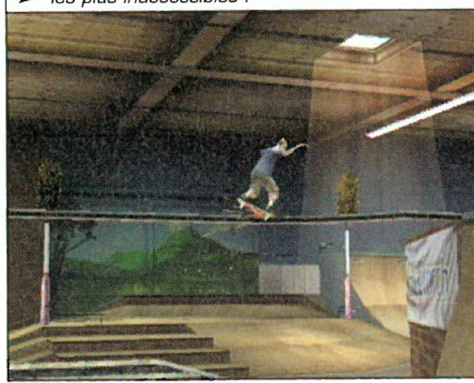




Deux mois après la mouture Play, voici venir la version 128 bits d'Antoine Faucon 2 ! En voilà une bonne nouvelle pour tous les possesseurs de Dreamcast qui commençaient à jalouser leurs copains...



Il est toujours question de rechercher les endroits les plus inaccessibles !



Eh oui, l'homme araignée fait partie des persos cachés !

Pour cette nouvelle adaptation, Neversoft a une fois de plus laissé les commandes à Treyarch, qui lui-même s'est une fois de plus contenté d'un simple portage sans réelles nouveautés ! En revanche, Activision est désormais de la partie, comme s'il avait repris confiance en la Dreamcast et ne voulait pas laisser Crave en profiter... Il est vrai que certains chiffres ne trompent pas, tenez : 1 million de Dreamcast et 2,5 millions de jeux vendus en une année en Europe, des ventes quasiment multipliées par 2 en un mois aux States... Oui, la roue tourne et les joueurs commencent enfin à comprendre que la Dreamcast, bah c'est quand même un super bon plan. Depuis le temps qu'on vous le dit ! La console à la spirale ne cesse de nous étonner, les hits tournant dessus commencent sérieusement à se multiplier et Tony Hawk 2 représentera un titre de plus sur la liste !

fiche technique

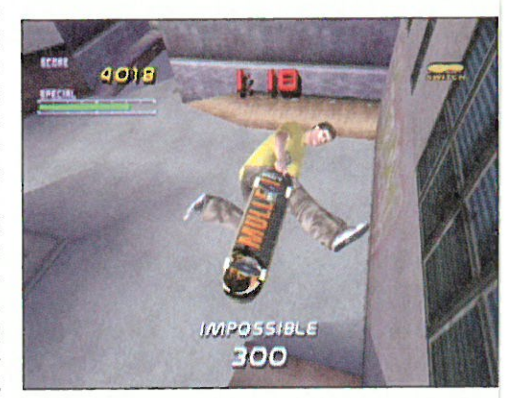
Editeur	Activision
Développeur	Treyarch
Genre	Skateboard
Nbre de joueurs	1 ou 2 simultanément
Niveau de difficulté	1
Difficulté	Difficile
Continue	Sauvegarde (17 blocs)
Nbre de skateparks	10 + éditeur
Spécial	Vibration Pack
Existe sur	PlayStation et PC

Un portage sans surprise

Bon, le problème c'est que les développeurs ne se sont pas vraiment foulés. Evidemment, Dreamcast oblige, cette édition est la meilleure version du meilleur jeu de skate du monde, mais le résultat final ne tue pas la gueule non plus ! Un portage tout bête, qui profite tout juste de la puissance supplémentaire qu'apporte la Dreamcast en affichant des textures bien plus fines, une modélisation plus léchée, un frame rate à 60 images par seconde (contre 30 sur PS) et sans aucune saccade. Une diminution des bugs d'affichage, des bruitages un poil améliorés, une gestion de l'ombre encore plus réaliste... C'est bien mieux mais pas transcendant, quoi ! Le jeu devient plus agréable à jouer, mais on aurait préféré une refonte plus profonde, qui tire vraiment parti de la bécane... Niveau ajouts, il faudra donc simplement se contenter d'un lifting technologique et d'infimes petits détails, comme le T-shirt qui prend le vent lors d'un aerial. Les animations lors de tricks, par exemple, restent les mêmes que sur PlayStation (certes, elles étaient déjà excellentes), idem pour le nombre de niveaux, de skaters, etc. Aucune surprise à vous annoncer.

Résumé de l'édition précédente...

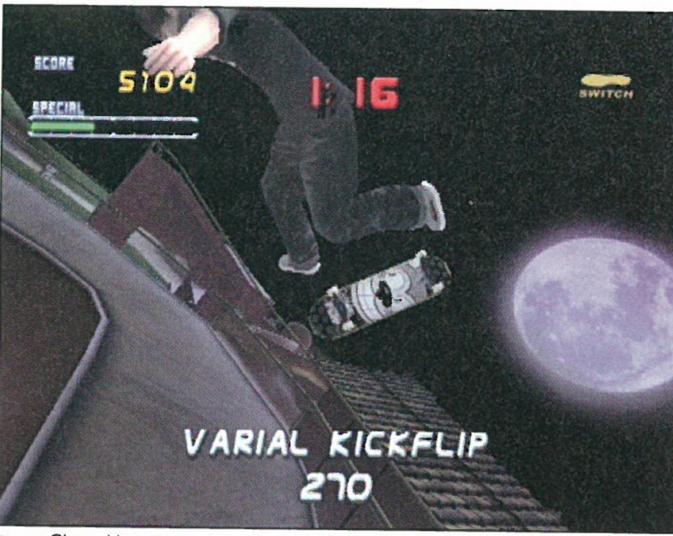
Pour ceux qui ne liraient pas notre magazine régulièrement (honte à eux !), rappelons tout de même les nouveautés et le contenu de ce deuxième volet...



Niveau gameplay, tout reste quasiment identique, on effectue les tricks exactement de la même manière. Deux touches (L et R) viennent simplement rendre le tout plus confortable en vous permettant de changer de position et de style (nollie, fakie, switch) à tout moment. Bien pratique. La vraie nouveauté viendra cependant des wheelings (ou manuals) qui, à la manière des grinds, vous permettent de lier vos figures en multipliant à chaque fois les points... Avec ce système, vous pourrez atteindre au fur et à mesure des scores juste énormes. L'apprentissage de cette technique représente d'ailleurs l'une des grandes difficultés du jeu (les scores pros à atteindre sont super élevés). Le problème dans tout ça, pour

ıire une petite critique, c'est que les aerials devien-
ent quasiment inutiles... Sinon, concernant la pro-
ression dans le mode Carrière (toujours le passage
oligé pour délocker les niveaux), sachez également
ue les objectifs imposés sont deux fois plus nom-
eux qu'avant. En les remplissant, vous gagnerez
s dollars qui vous permettront d'abord d'obtenir
e nouvelles aires, mais surtout (et là c'est une nou-
auté) d'augmenter les statistiques de votre ska-
r et de lui apprendre de nouveaux tricks ! Vous
ourrez même vous payer de nouvelles planches
us performantes. Excellent. Ajoutez à cela l'édi-
ur de parks (détaillé dans l'encart), la possibilité
créer son propre skater, une bande son rap/hard-
ore excellente (y'a du Rage Against The Machine,
Anthrax, du Papa Roach, du Public Enemy...), et
us obtenez une véritable bombe ! Les innovations
ır rapport au premier épisode ont beau ne pas
re énormes, l'adaptation 128 bits a beau ne pas
re si bluffante que ça, Tony Hawk 2 reste une
leur sûre, enfin à la portée des possesseurs de
eamcast... Si vous aimez le skate : foncez !

Julo



« Skate Heaven », le dernier niveau du jeu, est un spot imaginaire et délirant.

La création de parks

'éditeur de niveaux vous per-
nettra de laisser libre cours
toutes vos envies de free
tyle, en créant vous-même
os skate-parks, tranquille.
'interface est super simple à
rendre en mains et les
ossibilités sont vraiment
normes. Vous pourrez
'abord choisir la surface,
uis le thème graphique
4 en tout) et enfin installer
votre guise les différents
nodules. Ces derniers
ont de 18 types différents
ampes, marches, rails...),
ux-mêmes déclinés en plu-
eurs modèles (taille, forme,
tc.) ! Pour vous donner une
ée des possibilités offertes
ar cet éditeur, ou même si
ous êtes trop flemmard ou
as assez créatif pour tenter
otre chance, sachez que les
éveloppeurs ont pensé à
ut en incluant 50 parks
é-construits, qui sont par
lleurs excellents ! Une
ption qui justifie à elle seule
deuxième épisode.

Notes

16 Technique
Evidemment, c'est bien plus beau que sur Play, mais Treyarch s'est contenté du minimum syndical...

17 Esthétique
Une ambiance excellente, avec des environnements et des skaters vraiment classes.

17 Animation
On passe de 30 à 60 images/seconde, sans une seule saccade, mais les animations restent les mêmes.

19 Maniabilité
Excellente, comme sur Play ! On prend rapidement le jeu en mains et la marge de progression est grande.

18 Sons
Les bruitages sont un poil mieux, les musiques (rap ou hardcore) toujours excellentes.

17 Durée de vie
Le mode Carrière est long et difficile, les possibilités sont énormes... Et puis, il y a l'éditeur !

+ Plus
L'éditeur, qui rallonge à mort la durée de vie.
Un gameplay à toute épreuve.

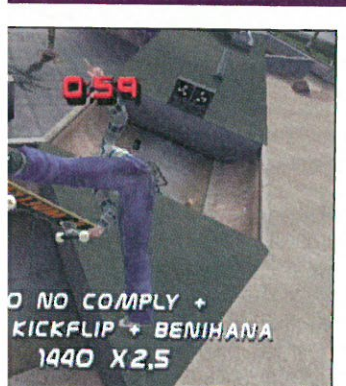
– Moins
Aucune vraie nouveauté par rapport à la version PS...
Un simple « lifting », quoi.

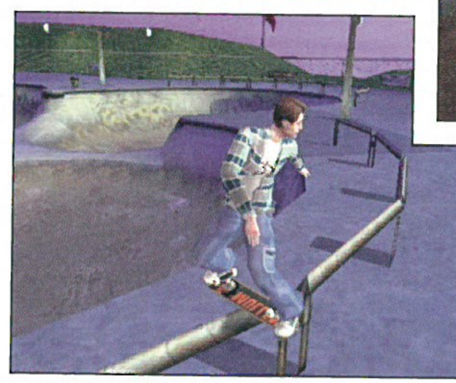
8/10 Note d'intérêt

Plus loin...



Le jeu en réseau et autres fonctions on-line se multiplient dans les productions Dreamcast, mais Tony Hawk 2 ne propose rien, tout simplement. Dommage, ils auraient pu par exemple créer un centre d'échange de skate parks ! Cela dit, vous pourrez toujours télécharger directement des sauvegardes depuis certains sites spécialisés, en utilisant votre CD Dreamkey... En gros c'est super faisable, mais c'est à vous de vous démerder !





Tony Hawk 2 est super complet !

'avis de Julo

Dreamcast, Tony Hawk 2 se contente du simple lifting technologique qu'on
utait, mais reste l'excellent jeu qu'il était il y a deux mois ! Il est toujours très
intéressant à jouer et surtout super complet, avec notamment l'éditeur de parks
ui offre une durée de vie quasi-infinie. Un hit de plus sur DC !

L'avis de Willow

Même s'il ne s'agit que d'un simple portage, Tony Hawk 2 demeure un titre incontournable sur Dreamcast. Il y a des milliards de choses à faire, le mode Carrière va vous en faire baver et l'éditeur de skate-park confère au jeu une durée de vie quasi infinie. Un bon titre de plus sur Dreamcast pour les gamers, les vrais, ceux qui en ont.



Toy Story 2

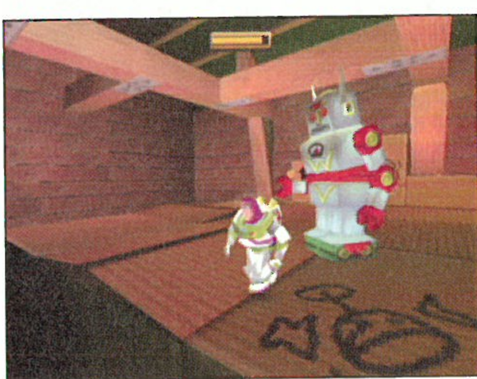






Toy Story 2 arrive sur Dreamcast avec un an de retard. Du coup, la donne change complètement pour ce titre qui demeure toutefois la meilleure adaptation toutes consoles confondues.

Bon, c'est la troisième fois que je teste Toy Story 2 si l'on compte les versions N64 et PlayStation. Pour vous remettre dans le bain, sachez que la trame scénaristique n'a toujours pas changé. En fait elle s'inspire de celle du film sorti il y a des milliards d'années, (déjà !) sur les écrans géants de votre cité. Woody le cow-boy s'est fait enlever par un obscur collectionneur qui compte le revendre à un musée de vieux jouets. Heureusement, Buzz l'Eclair décide de sauver son ami et ce, quitte à se heurter aux innombrables dangers que recèle le monde extérieur. Pour ce qui est du jeu, je vais pour une fois couper court à tout suspens : cette mouture Dreamcast n'est qu'une adaptation bête et méchante des versions PSone et N64. Vous n'y trouverez donc aucun challenge, en sus ni stage supplémentaire, mais une meilleure définition d'image et des animations plus fluides. Merci la technologie 128 bits ! C'est la raison pour laquelle ce test ne s'adressera qu'à ceux qui ne connaissent absolument pas le jeu.



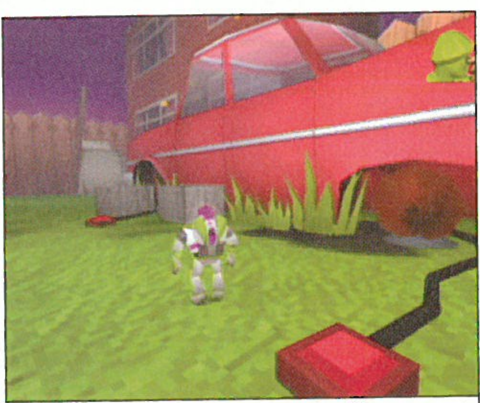
Fatiguez le robot pour le rendre vulnérable.

fiche technique

Editeur	Activision
Développeur	Disney Interactive
Genre	Plates-formes
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes
Nbre de niveaux	15
Spécial	Des vidéos inédites
Existe sur	N64 et PlayStation

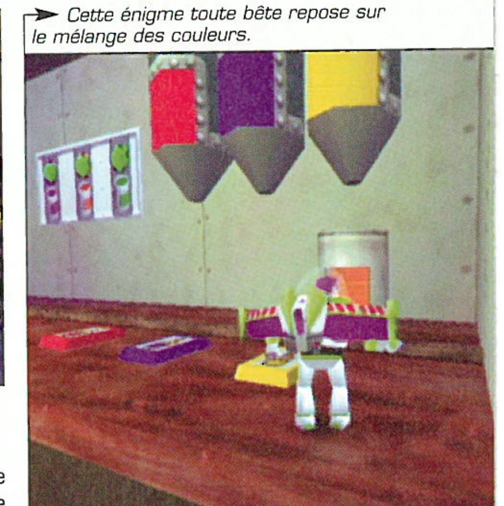
Bla-bla-bla...

Pour les néophytes, rappelons le principe de Toy Story 2. Vous dirigez Buzz l'Eclair qui doit se plier à des challenges dirigistes pour gagner des bonus de Pizza-planètes. O.K. je vais décrypter. Les niveaux se décomposent en plusieurs sous-endroits dans lesquels vous serez confronté à diverses épreuves. Par exemple, Bayonne le cochon vous demandera de récolter cinquante pièces, Monsieur Pomme de Terre de retrouver un morceau de son anatomie, etc. A chaque fois que vous résolvez un problème, vous gagnez une option de Pizza-planètes qui vous permet de passer au niveau suivant. A la manière d'un Mario 64, libre à vous de progresser ou de glaner tous les précieu bonus en zonant dans les niveaux. A court terme obtenir une Pizza-planètes suffit pour avance au stage suivant. Mais à long terme, passe toutes les épreuves sera indispensable pou atteindre le méchant Zork.



Les textures du sol sont horribles pour de la Dreamcast.

Cette énigme toute bête repose sur le mélange des couleurs.



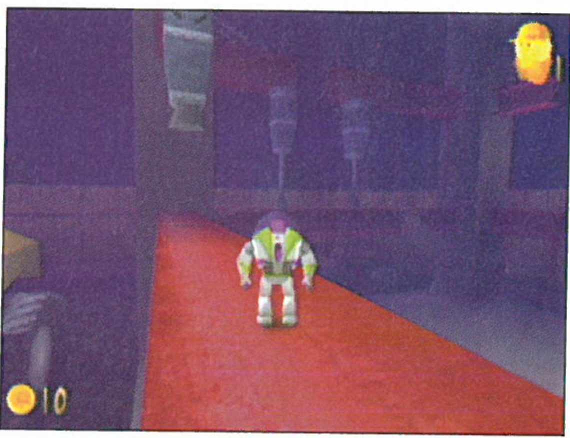
Un basique portage

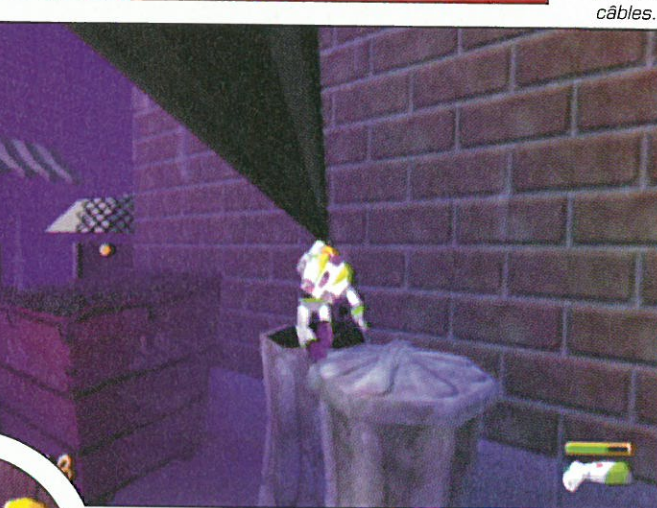
Pour Toy Story 2 version Dreamcast, ne vou attendez pas à une réalisation forcément plu somptueuse que celle de la PlayStation. Car ho mis une meilleure définition des graphismes, l soft ne propose pas vraiment d'immenses bo leversements techniques. En effet, si l'on com pare les deux moutures, on remarquera que le textures restent identiques dans les deux ca Idem pour ce qui est de la modélisation de décors et des personnages. On sent que le tr vail de portage s'est effectué sans heurt et pl tôt rapidement. Que ce soit dans le fond ou dar la forme du soft, la seule variable se situe sur différence de puissance des machines (32 bit 64 bits et 128 bits). On obtient donc ici log quement la meilleure version du jeu. Mais atte tion, cela ne signifie pas forcément qu Toy Story 2 soit un excellent titre pour autan

Un snipe mal géré

Bonjour les gars. O.K. je vous refais le coup de l'encart sur le snipe. Mais bon, vous devriez maintenant le savoir, le snipe c'est ma passion. Alors que fût mon indignation lorsque je vis que le « sniping » de Toy Story 2 était mal géré ! Je m'explique : il est impossible d'atteindre ses ennemis avec son rayon laser si l'indication du carré vert ne s'affiche pas à l'écran. Pourtant, vos adversaires sont parfaitement visibles à la cible, même s'ils sont assez loin. Vous voulez ma version des faits sur ce phénomène ? A mon avis le moteur 3D est mal programmé. Voilà, c'était mon coup de gueule à deux francs.


En voilà un qui me cire les pompes. C'est bien, petit. Je suis ton ami.


Evitez de vous faire aplatir par ces presses mécaniques.


Il est possible de se laisser glisser sur des câbles.

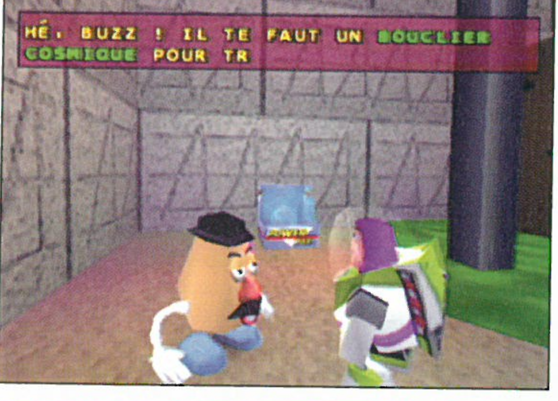
ar il faut resituer le soft dans son contexte : est seulement disponible un an après la ortie du film dans les salles et l'élaboition des versions N64 et PS one ! onjour le produit anachronique ! ı alors, si nous étions super niques, nous dirions que sa sor- coïncide avec celle des DVD et ssettes des films du même nom...

Les mêmes défauts

ıi dit même routine d'adaptation, dit même faut. On découvre ici exactement les inconvé- ents des précédentes versions. A savoir des es de caméra inopportunes et ce, en mode actif inactif. Effectivement, on perd toujours son mps à recadrer à la main la représentation du pour ne pas finir dans le vide. De plus, l'iner- de Buzz est trop « glissante » et vous fait lut- perpétuellement pour escalader correctement promontoires en hauteur, sans chuter. A ce opos, je déplore que la difficulté du soft pro- nne de la maniabilité approximative de votre so, qui je pense, n'est qu'une infâme ruse pour gmenter la durée de vie du titre. Et puis si on end en compte le petit coup de vieux qu'a pris eu, aux regards des productions récentes du re (Rayman 2 au hasard...) sur la DC, il faut uer que le soft pourra nous laisser perplexe bien des points. C'est pourquoi paradoxale- nt, même si cette version est la meilleure mou- e existante de Toy Story 2 toutes consoles ıfondues, sa note sera moins élogieuse.

Kendy

Cette séquence parodie le film La Mort aux Trousses d'Alfred Hitchcock !



Monsieur Pomme de Terre vous propose un marché des plus honnête.



Notes


14 Technique
Pour de la DC, y a vraiment pas de quoi faire le paon.


15 Esthétique
On retrouve les mêmes graphismes que les versions N64 et PS one avec une finesse d'image toutefois plus classieuse.


16 Animation
Il arrive au jeu de ramer légèrement mais dans l'ensemble, Toy Story 2 tient plutôt la route.


14 Maniabilité
Buzz est énervant. Il n'arrête pas de glisser et forcément, de se défenestrer !


16 Sons
C'est du Disney tout craché. A la longue, c'est quand même un peu stressant.


16 Durée de vie
Il est possible de revisiter les niveaux pour toujours exploiter un peu plus les quêtes.

Plus
Les enfants vont aimer Buzz l'Eclair.
La meilleure version de Toy Story 2.

Moins
Une maniabilité et des vues qui tapent sur le système.
Un portage trop basique.


6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Le National Cowgirl Museum (si si, ça existe !) a décerné le 10 novembre 2000 au personnage de Jessie (la cowgirl de Toy Story 2) un prix honorifique. La cérémonie s'est déroulée au Texas à Fort Worth et a sacré Emmylou Harris meilleure chanteuse de l'Ouest au côté de la légendaire Patsy Montana. Ils sont fous ces ricains !

L'avis de Kendy

eu a super vieilli. Surtout si l'on a encore en tête les images du génialissime man 2. Toy Story 2 est toujours agaçant à manier du fait de l'inertie de tineur » de Buzz. De plus, on retrouve encore les mêmes défauts de caméra. Un qui aurait fait fort s'il était sorti un an auparavant. Hélas, ce n'est guère le cas.

L'avis de Karine

Etrangement Toy Story 2 débarque sur Dreamcast un an après la version PlayStation et ne bénéficie pas de grosses modifications. Certes, les animations sont plus fluides mais le jeu reste le même avec un Buzz pas facile à manier. On reste donc sur notre faim et c'est bien dommage.



Crash Bash



En cette fin d'année, l'ami Bandicoot revient enfin sur le devant de la scène pour une cinquième représentation. Après s'être distingués sur les plates-formes et dans les courses de kart, Crash et toute sa clique se lancent un nouveau challenge.

On l'a connu sauteur, défonceur de caisses, avaleur de pommes, lanceur de missiles, tournicoteur à ses heures... Crash n'en finit plus de faire le c... Lâché par Naughty Dog, c'est Eurocom qui a reprit le flambeau au grand désespoir des nombreux adeptes. Forcément, Eurocom est à l'origine de titres tels que Dreamstory, Mortal Kombat 4 ou encore War Gods... Mouais, de quoi foutre les ch'tons aux fidèles de la bestiole la plus déjantée de la planète PlayStation. Jason Rubin et son équipe, créateur de Crash, ayant fait les choses en grand et ce depuis longtemps, le challenge est d'autant plus important pour Eurocom. Après Crash Bandicoot 1, 2, Warped et l'excellent Crash Team Racing, Eurocom lance à toute cette bande de fous furieux un défi très spécial : amuser la galerie avec un jeu de multi-épreuves. Alors, renouveau ou régression ?



Crash met ses adversaires au tapis en leur fracassant des blocs sur la tronche.



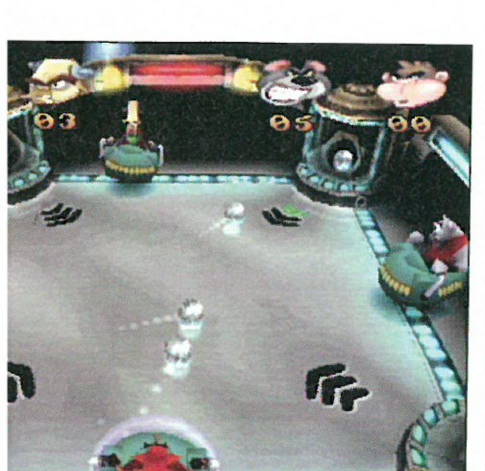
Crash n'en finit plus de se diversifier

Depuis ces cinq dernières années, Crash Bandicoot ne s'est pas arrangé avec le temps, bien au contraire. Toujours aussi frappadingue, il est normal de le voir encore accompagné de sa bande de gais lurons tous plus « oufs » les uns que les autres. On retrouve une fois de plus à ses côtés Coco, Dingodile, Tiny, Neo Brain, Neo Cortex... Mais cette fois, les plates-formes et les courses de karts ont laissé place à des arènes. Comme à l'époque des Gladiateurs, il ne peut en rester qu'un, et ce UN, c'est vous qui devrez l'incarner. Parmi les huit personnages disponibles, quatre vont s'affronter lors de joutes farfelues et drôles dans des modes Combat, Tournoi et surtout Aventure. Ce dernier est un multi-épreuves comportant 5 phases récurrentes : une sorte de flipper-football dans lequel chaque perso est à bord d'un bateau et doit à tout prix empêcher que les balles arrivent dans son camp. Toutes les tactiques sont bonnes pour éviter d'encaisser un but : déviation de la balle, propulsion latérale de l'engin, bouclier accélérateur de balles ou encore utilisation d'un aimant pour shooter dans un des buts adverses. La deuxième épreuve conduit ce petit monde sur un iceberg. Je ne vous apprends rien en disant que la glace, ça glisse, mais pour virer les autres hors de cet anti-Titanic, la fourberie sera votre meilleure alliée : coups de tête d'ourson (puisque vous en che vauchez un), prise de bonus dans un rayon lumineu pour électrocuter ou faire passer une enclume... une fois de plus, il faudra rester le seul sur la glace pour remporter la manche. Vient ensuite l'épreuve qui ressemble à un « survival » et qui consiste à jeter des caisses de pierres et de TNT sur les autres en évitant les leurs et la nitro. Puis le jeu Pogo don le but est de colorier les cases aux couleurs de so personnage. En rebondissant le plus vite possible (sur des ressorts, par exemple), il faut sauter comme un diable qui sort de sa boîte avant tout le monde



fiche technique

Editeur	Sony C.E.E.
Développeur	Eurocom (GB)
Genre	Multi-épreuves
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde
Nbre de niveaux	+ de 100
Spécial	Multi-tap
Existe sur	Rien d'autre



ne course-poursuite avec Nitros Oxyde avant de l'affronter au flipper.



En récupérant l'éclair, grillez tous les autres concurrents comme des merguez à la listéria.

marquer le maximum de points. A l'instar de ıtes les autres épreuves, règles et variations sur même thème (handicap, temps limité, compte à bours, capacités restreintes...) augmentent la lonvité du titre, et ajoutent à l'accroissement constant la difficulté. Voilà pour les épreuves de base !

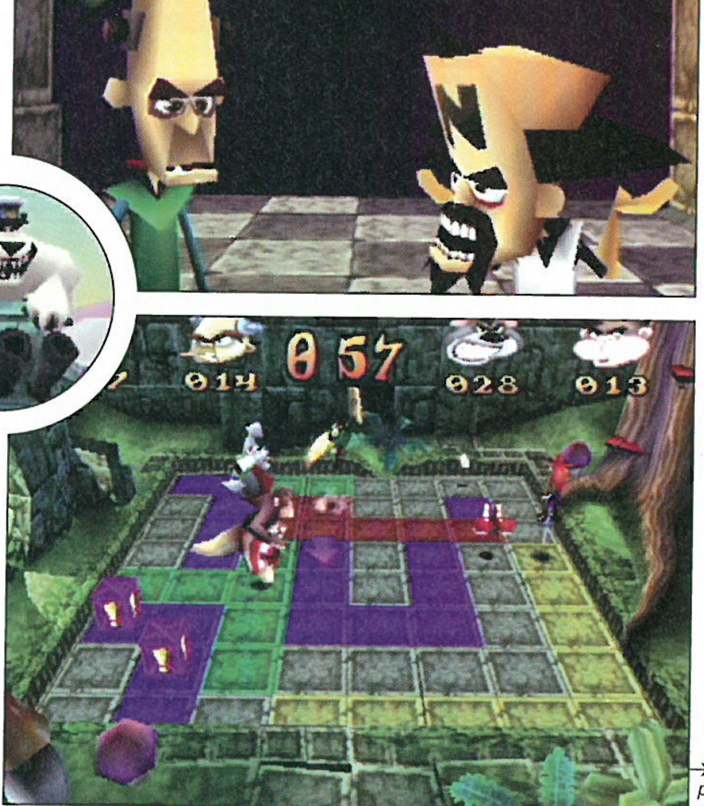
Excentrique, drôle, oui mais...

ur ce qui est de la réalisation, Crash Bash reprend ingrédients de ses aînés, à savoir les mêmes cors, les mêmes musiques et le même système niveau, les Warp Zones. Dans chacun de ces bleaux, une coupe devra être gagnée en remporıt 3 fois l'épreuve, puis une pierre précieuse, un au et une relique. Un nombre suffisant d'objets 'a requis pour participer à la suite des épreuves. tout, il y a 5 Warp Zones avec un boss pour acune d'entre elles. Les boss sont relativement iles à vaincre, mais les trophées sont de plus en s durs à empocher. Avec une trentaine d'épreuves total, ce qui représente plus de 100 challenges, ısh Bash possède une excellente durée de Mais il faut bien l'avouer, même si les 'euves de la cinquième zone sont difentes (batailles navales, sorte de tir arc avec des pierres précieuses à de dinosaures...), ce jeu est un peu répétitif. Quant au gameplay, les nes étant relativement petites, cela jendre une certaine confusion et une abilité approximative. Pourtant, il ne fait un doute que l'on s'amuse beaucoup et sur- à quatre avec le multi-tap sur le même écran. nme dans Mario Party, c'est à plusieurs que le prend sa véritable dimension. Techniquement, il a rien à redire, le moteur est excellent, les grasmes sont beaux et très colorés. Bref, on a affai un véritable Crash Bandicoot conçu aussi bien r les petits que pour les grands (notamnt pour obtenir 100 % de réussite, out qu'Eurocom n'a pas la même conception du) % que tout le monde...). Que les fans se surent, Crash Bash sera de la fête cette année ore.

Mister Brown



Ce morse fait basculer la plate-forme dans l'autre sens. Gare à ceux qui sont proches du bord.



Les chaussures rouges permettent une accélération momentanée.

Notes

16 Technique
Le moteur est le même que dans les épisodes précédents. Très bon.

16 Esthétique
Des décors ultra-colorés et riches. Un univers très cartoon.

15 Animation
Les animations sont très fluides. Crash a perdu quelques mimiques.

12 Maniabilité
Les arènes assez restreintes posent un problème de jouabilité.

16 Sons
Identiques aux volets précédents. Une ambiance très fête foraine.

15 Durée de vie
La difficulté croissante du jeu offre une excellente durée de vie.

+ Plus
La possibilité de jouer à 4 sur le même écran. L'esprit de Crash Bandicoot a été conservé.

– Moins
Une certaine confusion dans les arènes. Les coins des arènes sont parfois difficilement visibles.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

C'est à plus de 500 000 exemplaires que les 3 premiers volets de Crash Bandicoot se sont vendus en France, et plus de 20 millions dans le monde entier. L'an passé, Crash Team Racing a tenu ses promesses (plus de 200 000 ex. vendus en France) et a conservé toute la fraîcheur et le fun qui ont fait le succès des titres précédents. Pour ce cinquième volet, 125 000 pièces de Crash Bash seront mises sur le marché pour le Noël des petits Français afin d'assurer la pérennité de ce personnage emblématique. En tout cas, c'est tout le mal qu'on lui souhaite !

'avis de Mister Brown

ın et la « débilité » des épreuves propres à l'univers de Crash Bandicoot ont été servés. On prend beaucoup de plaisir à tenter chaque challenge, et à récupérer les objets. Le jeu prend encore plus d'ampleur à 4 joueurs simultanément, gré une certaine confusion. Mais n'est-ce pas voulu ?

L'avis de Angel

Encore un Crash qui ne décevra pas les fans. Les mini-jeux sont variés et les différentes arènes assurent une bonne durée de vie en solo. Evidemment, c'est à plusieurs que le jeu prend tout son sens. A certains moments, l'étroitesse des arènes rend la visibilité confuse mais on peut facilement passer à côté de ce détail.

Machine **PlayStation** Genre **Simulation de basket-ball**











NBA Live 2001

Ce mois-ci, il pleut des simulations de sport ! En janvier, on aura tous droit à une averse de jeux de Formule 1. C'est la vie, c'est comme ça, on n'y peut rien diront certains, mais la créativité dans tout ça ? Bon d'accord, j'arrête de me prendre le chou, place au test de NBA Live 2001 !

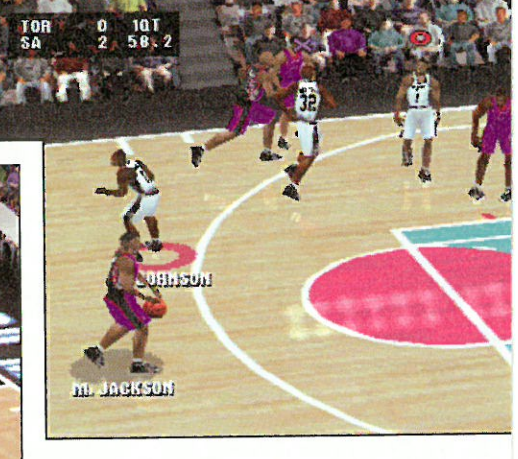
Vous vous étiez peut-être imaginé qu'avec la sortie de la PlayStation 2, EA Sports nous aurait épargné sur 32 bits ? Ben non, raté, cette année encore, les joueurs auront droit à toutes les réactualisations de l'éditeur. On a déjà vu NHL 2001 (cf. Zapping dans PAD 102), Angel joue péniblement à Knock Out Kings 2001 et on le comprend (tenez, il vient juste de balancer le pad à travers la pièce !), le lancement de FIFA 2001 ne devrait pas trop tarder, et moi j'me tape leur simulation de basket, NBA Live 2001 ! C'est sûr, dans les hautes sphères du marketing, on vous expliquera que ces réactualisations se justifient amplement. Pour ceux qui débarquent sur PlayStation, why not, mais pour les autres, pour les joueurs qui possèdent les moutures 98, 99 ou 2000, cette nouvelle édition a-t-elle vraiment un intérêt ? Tenez, la réponse à cette question métaphysique, je vais l'écrire en énorme, pour éviter un drame familial le 25 décembre au pied du sapin de Noël : NON !

T'es pas cap'

Il fallait s'y attendre, NBA live 2001 est la copie carbone de NBA Live 2000. Moteur de jeu identique, jouabilité identique… il faut vraiment gratter pour déceler un semblant d'innovation. Cette année, on a droit à un deuxième système de sélection des défenseurs. En maintenant une touche de la tranche, les symboles triangle, rond, carré et croix apparaîtront au-dessus de la tête des défenseurs. Pour sélectionner le joueur désiré, il vous suffira d'appuyer sur la touche correspondante. C'est quand même plus pratique que de passer en revue tous les joueurs en cliquant sur Croix pour tomber sur le bon. On perd vraiment moins de temps dans certaines situations, notamment quand le CPU fait circuler le ballon à la vitesse de la lumière. Les modes de jeu, eux, sont strictement les mêmes. En plus des compétitions habituelles et des fameux Draft, on retrouve le concours à trois points (amusant cinq minutes) et le One on One contre Mr Jordan. Le petit plus de cette édition 2001, ce sont les défis. A l'instar de Madden et NHL, NBA Live 2001 propose des challenges de difficulté croissante qu'il faudra accomplir en cours de jeu. Il en existe 6 par niveau de difficulté ; comme il y a quatre niveaux de difficulté, ça nous fait donc un total de 24 défis (réaliser 10 passes décisives en rookie, devenir champion de NBA en All star, etc.). Finalement, je savais bien qu'un jour, après tant d'années d'études, les tables de multiplication me serviraient. C'est ma mère qui va être contente. Sinon, chaque défi remporté vous rapporte des points qui vous permettront d'acheter des bonus (avoir une meilleure détente, un dunk plus puissant), des tips débiles (grosse tête, coupe afro) ou encore de nouveaux joueurs (Jordan par exemple). Okay, l'idée n'est pas si mauvaise, mais redépenser plus de 300 balles juste pour ça, bof, bof. D'autant que techniquement, on ne note aucun progrès par rapport à la précédente édition. Si la motion capture tient

Si le gameplay est toujours aussi plaisant, le moteur graphique, lui, a pris du plomb dans l'aile. Vivement la version PS 2 !

On peut désormais afficher les défenseurs potentiels. Pratique quand vous voulez prendre le contrôle d'un défenseur et non du joueur le plus proche du ballon.



On peut appeler un coéquipier en soutien pour les écrans via la touche Select. Pratique.

fiche technique

Editeur	Electronic Arts
Développeur	EA Sports
Genre	Simulation de basket-ball
Nbre de joueurs	1 à 8
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegarde
Nbre d'équipes	29
Spécial	Compatible multi-tap
Existe sur	PlayStation 2

oute (mouvements bien déliés et assez variés), la 3D a pris un méchant coup de vieux (après avoir nchaîné Madden PS2, NHL PS2, ça fait mal !). 'écran scrolle de manière toujours aussi saccaée (un défaut récurrent), les textures pixellisent as mal, les couleurs manquent de peps et le public st d'une laideur innommable. La PlayStation est à a fin de sa vie certes, mais les développeurs uraient tout de même pu faire un effort. Un petit avalement de façade était parfaitement envisaeable. Ah, Lénine, réveille-toi ! Sinon, la jouabilité st toujours au top, NBA Live conserve son statut e meilleure simu' de basket du marché 32 bits ; gestion des contres est assez précise, et avec n bon timing et un peu de pratique, on parvient à hiper le ballon à l'adversaire comme un dieu et les eintes ne vous envoient pas en dehors des limites u terrain. Rien à dire, on se régale, la prise en nains est super agréable, comme dans NBA Live 000, comme dans NBA Live 99, comme... okay, kay, okay, arrêtons-nous là, ça fait belle lurette ue vous avez parfaitement saisi la problématique !

Willow



L'I.A. des adversaires et des coéquipiers est très satisfaisante. Evitez quand même le mode Rookie.

Notes



Technique
Le moteur 3D manque de fluidité. Un défaut agaçant que les développeurs n'ont jamais pris le temps de corriger.



Esthétique
NBA Live a mal vieilli, avec ses textures grossières et couleurs fadasses. On ne se foule pas, on recycle.



Animation
Les mouvements sont assez variés et plutôt naturels, le scrolling aurait gagné à être plus fluide.



Maniabilité
Aucun souci de ce côté-là. Le nouveau système de sélection des défenseurs est super efficace.



Sons
Classique. Mention spéciale aux commentaires français, dont le ton est rarement décalé par rapport à l'action.



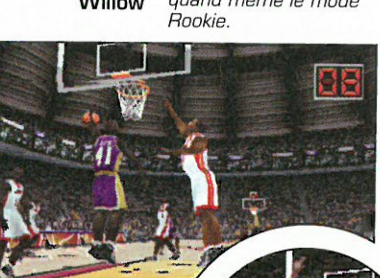
Durée de vie
En niveau All Star, vous allez en baver. Certains challenges sont également assez diffciles.

Plus
Le gameplay, les défis. Des options de jeu hyper-complètes.

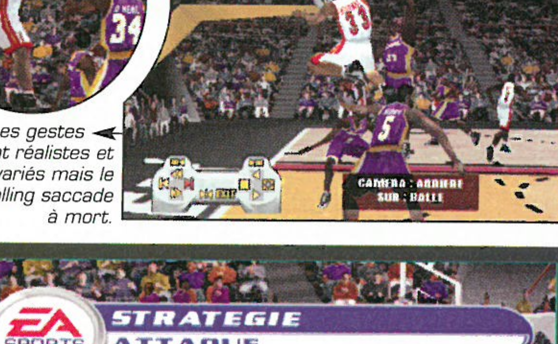
Moins
Pas d'innovations marquantes. La réalisation graphique qui a vieilli.



Note d'intérêt



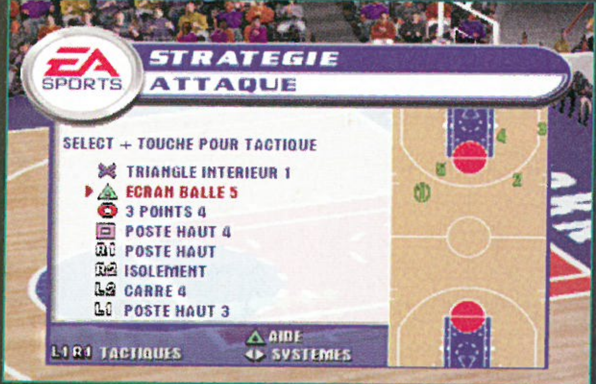




Les gestes sont réalistes et variés mais le scrolling saccade à mort.

Plus loin...

La version PlayStation 2 de NBA Live 2001 ne devrait plus trop tarder, on croise tous les doigts en coeur pour que cette mouture 128 bits nous en foute plein la vue comme Madden et NHL. Le gameplay, lui, devrait en toute logique, être aussi agréable que celui de la version 32 bits. L'affrontement technique avec NBA 2K1 de Sega sera inévitable. Dites, ça ne commence pas à vous gaver tous ces jeux de sport ?



Oui j'aime râler...



Juste un petit encart pour piquer un coup de gueule. Ben ouais quoi, ça fait un bail qu'on réclame chaque année à chaque nouvelle édition un mode Entraînement un peu mieux torché. Là, on doit encore se contenter d'une pauvre séance en solitaire qui ne sert pas à grand-chose, si ce n'est à se familiariser avec des commandes qu'on maîtrise depuis des siècles. Il y a tellement de choses plus intéressantes à exploiter dans un jeu de basket, par exemple les alley-oop ou l'apprentissage des nombreux schémas tactiques. Tout le monde ne sait pas forcément comment fonctionne une zone-press 2-3 ou un turn-out. Il y a bien des petits schémas animés, mais la pratique c'est quand même plus efficace, on imprime plus rapidement. A bon entendeur.

'avis de Willow

A Live 2001 est un bon titre, mais excepté quelques défis et un deuxième système sélection des défenseurs, il n'apporte pas grand-chose par rapport aux précédentes utures. Si vous êtes un habitué de la série, laissez tomber ; en revanche, ceux qui t jamais joué au basket sur Play' peuvent y aller les yeux fermés.

L'avis de Julo

Les NBA Live se suivent et se ressemblent... Une fois de plus, la dernière édition est la meilleure, la référence du genre sur PlayStation. Une fois de plus, l'achat n'est justifié que si vous ne possédez pas une version antérieure récente. Une fois de plus, des milliers de joueurs vont suivre comme des moutons... Ahh, Lénine, réveille-toi !!!

Toutes les sorties européennes

Encore une fin d'année abondante en nouveautés. Le problème, c'est que dans la masse, de nombreux navets se sont incrustés. Votre mission, si vous l'acceptez, sera de les repérer tout au long de ce passionnant zapping officiel, et de les effacer à tout jamais de votre mémoire. Une fois ceci fait, vous passerez de bonnes fêtes !

Army Men : Sarge's Heroes 2

Ça ressemble comme deux gouttes d'eau à l'épisode précédent, avec tout plein de missions où il faut défendre ses troupes ou les escorter à bon port. La maniabilité n'est pas bonne, on a du mal à orienter convenablement Sarge ou lui faire grimper des obstacles même si le moteur du jeu est correct. Le pire, c'est qu'il faut éviter de le faire tomber du rebord du terrain sur lequel vous évoluez. L'action est répétitive et Sarge n'a pas un panel de mouvements très large, même s'il peut ramper, s'agenouiller, grimper ou encore balancer des grenades. Une version AMSH est également prévue sur N64 et sur DC. Mais quand l'invasion s'arrêtera-t-elle ?

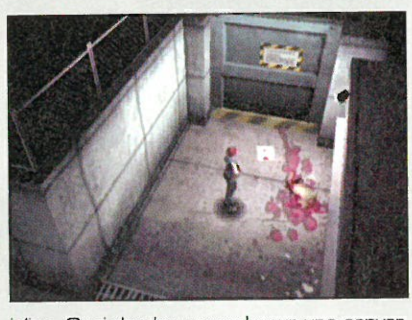
Karine



4 — Editeur : 3DO — Machine : PlayStation

Dino Crisis

L'histoire reste la même que celle de la version PS, avec Regina qui part à l'assaut d'une multitude de dinosaures trop difficiles à vaincre. On passe donc la majeure partie du temps à les éviter ou à les endormir. Certes, les graphismes bénéficient d'une plus grande finesse, et les cinématiques sont plus



jolies. Quoi de plus normal pour une conversion 128 bits ? A part ça, rien de neuf. Le gameplay et les énigmes restent inchangés. Et puis, Dino Crisis 2 débarque aussi sur PS, et s'annonce radicalement différent avec notamment la majeure partie du jeu se déroulant à l'extérieur.

Karine

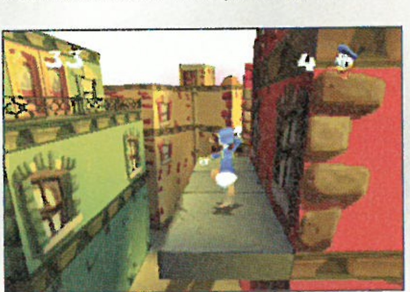


5 — Editeur : Virgin Interactive — Machine : Dreamcast

Donald Duck Quack Attack



Le canard lunatique bénéficie dorénavant de son adaptation en plate-forme, avec une diversité de niveaux et de mondes dans lesquels de nombreux mini-jeux viennent se greffer. Les graphismes sont réussis, très colorés et confèrent une ambiance cartoon. Les tableaux sont diversifiés, on n'a pas l'impression de se répéter, enfin pas trop. Pourtant Donald n'est pas toujours facile



à diriger, surtout lorsqu'il faut lui fair[e] franchir des obstacles, car les vues d[e] caméra sont automatiques et ne se pla[cent] pas toujours au bon endroit. Ce titr[e] ne s'adresse donc pas aux tous petits mais vise plutôt les 8 -13 ans ou les ama[teurs] de plate-forme. L'ensemble est plut[ôt] réussi pour passer un bon moment.

Karin[e]



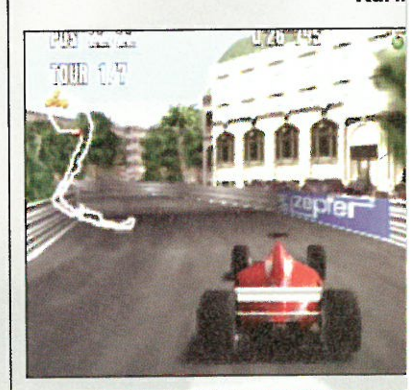
6 — Editeur : Ubi Soft — Machine : PlayStation

F1 Racing Championship



Ce jeu de F1 permet de retro[u]ver la saison 99, sur 16 circuit[s]. On peut choisir dès le début [la] version arcade ou simulation avec [un] réglage en bonne et due forme : su[s]pensions, freins etc. Les voitures so[nt] bien modélisées et peuvent être pilotée[s] avec sept vues. Il faut juste s'habituer [à] l'utilisation du stick pour diriger votr[e] bolide. A part ça, les amateurs d'arcad[e] et ceux de simulation pure seront ravi[s] du moins heureux d'avoir un jeu de F[1] sur N64. Ça n'arrive pas tous les jours

Karin[e]



6 — Editeur : Ubi Soft — Machine : Nintendo 64



Army Men : Sarge's Heroes 2



Donald Duck Quack Attack

ISS 2000



Cet ISS ressemble au dernier sorti sur N64 ! L'interface, le style de jeu et le gameplay sont les mêmes. ı fait, tout est identique sauf qu'esthé-ıuement, c'est incroyablement laid. Par ıntre, les animations valent le coup, es sont détaillées et décomposées. La ılle circule correctement et permet de ınstruire son jeu efficacement. Le gar-en a, par contre, 2 de Q.I. et a ten-ınce à ne pas vouloir aller chercher une ılle qui se trouve à dix centimètres de . Trop de défauts pour un jeu qui tourne ır une machine qui possède ISS Pro Evo-ıion.

Angel



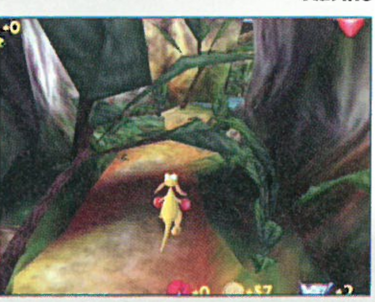


5 — Editeur : Konami — Machine : PlayStation

Kao le Kangourou

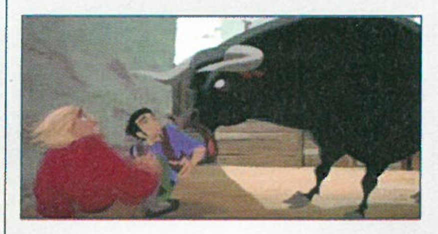
Kao est un kangourou qui peut se déplacer à travers 5 mondes, dont 25 niveaux principaux, 21 ıeaux bonus et 5 boss bizarroïdes à ronter. Bon, comme le titre s'adresse x plus jeunes, ça ne devrait pas trop ; gêner car les graphismes sont beaux les éléments du décor bougent indé-ndamment, ce qui crée une ambiance ıs végétale. Malheureusement les vues caméra sont rigides et ne peuvent pas ıe adaptées rapidement. Ainsi la vision t souvent obstruée pas des éléments, qui se révèle vraiment trop handica-nt. Les obstacles à franchir sont éga-ment ardus et Kao ne bénéficie que de vies qui disparaissent très vite sans e l'on puisse en gagner de nouvelles sez souvent. C'est dommage car ce ıe est l'un des seuls dans le genre des-é aux enfants sur DC.

Karine



5 — Editeur : Virgin Interactive — Machine : Dreamcast

La route d'Eldorado



Avant Dinosaure sur PS2, le D.A. La Route d'Eldorado, né des studios de DreamWorks a été adapté sur console. Dans la lignée des Chevaliers de Baphomet, ce jeu très « old school » vous permettra de conduire deux héros bien sympathiques, Miguel et Tulio, sur la piste des Cités d'Or. Pour progresser dans vos pérégrinations, les 2 personnages, qu'il est possible d'incarner tour à tour, devront interroger tout le monde, reluquer partout, acheter des objets puis les échanger, etc. Mais comme d'habitude, cela reste très linéaire. Le jeu a malheureusement été doté du moteur de « Sang Froid », et de tous ses défauts : énormes difficultés pour diriger les persos, franchissement des portes avec collisions dans les murs, ralentissements, décalages entre les voix et les sous-titres, et des bugs qui vous obligeront à utiliser un de vos doigts pour appuyer sur le bouton Reset de la console. Bref, on s'énerve rapidement avec ce titre qui bénéficie pourtant de décors très soignés et de beaucoup d'humour dans les dialogues. Dommage !

Mister Brown



4 — Editeur : Ubi Soft — Machine : PlayStation

Mr Driller

Le principe est simple, ça ressemble à Tétris sauf qu'il ne faut pas empiler des cubes, il faut les détruire. Vous partez du haut du tableau, et vous creusez votre tunnel en évitant de vous prendre des cubes sur la tête. Vous pourrez aussi forer en hauteur tout en marchant sur les cubes, mais attention certains prennent plus de temps à percer et vous perdez de l'air. Heureusement, des petites capsules d'air sont parsemées et n'attendent que vous. On se dit que c'est marrant 5 minutes mais on reste facilement scotché... si l'on n'a rien d'autre à faire. Les différents challenges oscillent entre creuser 500 ou 1000 voire 2000 mètres. Attention, si vous jouez trop longtemps à Mr Driller, votre cervelle va commencer à fondre. C'est tout plein de couleurs et de bruits marrants avec un design très japonais. La grande question est donc celle-ci : est-ce que ça vaut le coup d'investir des brouzoufs pour ce jeu ? Si ça coûte plus de 50 F c'est pas la peine. Et comme c'est vendu 4 fois plus cher, on pourra ce passer aisément de Monsieur Driller.

Karine



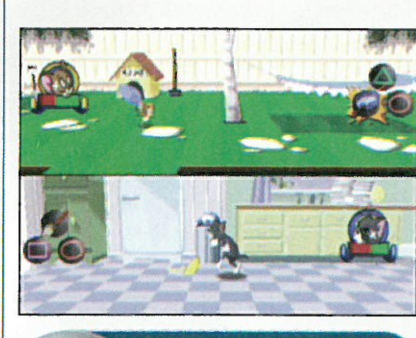
4 — Editeur : Virgin Interactive — Machine : Dreamcast

Tom & Jerry Sauve qui peut !



Voilà un jeu mignon. Non, vraiment, il est super craquant. Vous pouvez y incarner Tom ou Jerry (donc jouer à deux) et chacun évolue dans sa moitié d'écran. Dans un principe qui fait penser à celui du très ancien « Spy vs Spy », vous ramassez des armes et essayez de « tuer » votre adversaire. Les armes se déclinent en plusieurs types : il y a celles que vous pouvez lancer (gâteau, enclume, bocal, etc.), celles que vous pouvez déposer par terre (genre peau de banane) ou encore celles qui vous servent carrément à frapper au corps à corps (poêle, balai, parapluie, etc.). Comme vous pouvez le constater, le côté belliciste du jeu est sacrément édulcoré pour coller à l'ambiance du dessin animé, avec ses éternelles courses-poursuites. Car en fait ce n'est que ça : une éternelle course-poursuite, d'autres pièces de la maison devenant accessibles au fur et à mesure que vous avancez. Parfois, il y a aussi des épreuves un petit peu différentes, histoire de briser la monotonie de l'ensemble (ex : récupérer des canetons et les mettre dans une mare, super !). C'est rigolo 5 minutes, enfin disons 1/4 d'heure, mais au final, c'est vraiment toujours, mais alors toujours la même chose. De plus l'intérêt se révèle ultra-limité. Reste que pour les plus petits (entre 4 et 10 ans), cela peut faire un agréable divertissement...

Chris



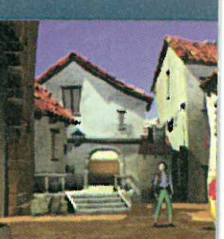
4 — Editeur : Ubi Soft — Machine : PlayStation

ISS 2000

Test

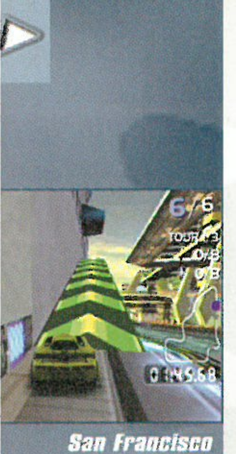


Kao le Kangourou



La Route d'Eldorado




San Francisco Rush 2049

San Francisco Rush 2049

Issu d'une borne d'arcade, San Francisco Rush fut d'abord adapté sur PSone. Ce dernier frôlait le zéro absolu par sa réalisation minable. Aujourd'hui, Midway récidive. Les nombreux modes : Entraînement, Circuit, Fantôme, Cascade... permettent de piloter des véhicules aux comportements différents. Selon le moteur, le châssis, les pneus ou les ailes choisis (eh oui, ce sont des voitures volantes), le style de conduite ne sera pas le même. Le véritable attrait de SFR 2049 se situe dans ses nombreux circuits et les innombrables raccourcis à dénicher pour remporter la victoire. Vous n'êtes pas sans ignorer que San Francisco est une ville « montagnes russes ». Les ailes vont donc servir à planer plus loin lors des sauts, et éventuellement à réaliser quelques belles figures. Très moyen dans son ensemble, on se lasse rapidement. Retournons-vite à F355 Challenge !

Mister Brown

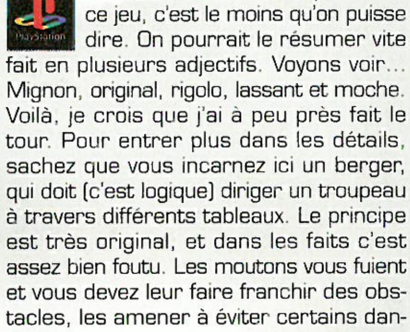


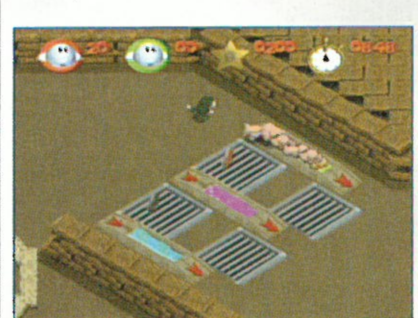
4 — **Editeur : Midway**
Machine : Dreamcast

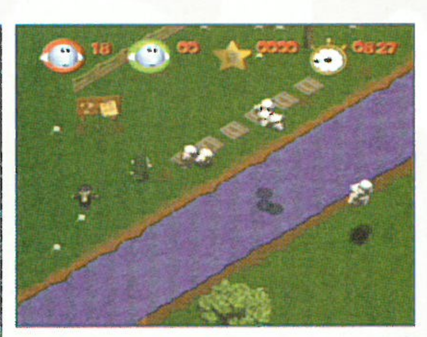
Sheep

Bon, bon, bon... Il n'est pas banal ce jeu, c'est le moins qu'on puisse dire. On pourrait le résumer vite fait en plusieurs adjectifs. Voyons voir... Mignon, original, rigolo, lassant et moche. Voilà, je crois que j'ai à peu près fait le tour. Pour entrer plus dans les détails, sachez que vous incarnez ici un berger, qui doit (c'est logique) diriger un troupeau à travers différents tableaux. Le principe est très original, et dans les faits c'est assez bien foutu. Les moutons vous fuient et vous devez leur faire franchir des obstacles, les amener à éviter certains dangers etc. Jusqu'au moment où ils atteignent l'enclos tant désiré. Il y a pas mal de petites subtilités évidemment : vous pouvez éviter de faire peur aux moutons en appuyant sur X, ou vous avez la possibilité au contraire de faire du bruit pour qu'ils fuient tout à coup, enfin vous pouvez utiliser certains objets ou certaines machines (ex : les « transformer » en tanks pour qu'ils abattent des murs, etc.). Il y a même plusieurs sortes de moutons, le « rebelle », par exemple, se révélant évidemment plus têtu que les autres. Sheep fait penser à ces petits jeux révolutionnaires, genre Lemmings, avec leur concept unique que l'on est tout de suite enclin à saluer. Dommage que la réalisation ne suive pas et que le jeu se révèle un chouia lassant à la longue. Pour l'originalité, on met quand même un petit 6/10. Je suis de bonne humeur, j'aime bien les moutons, donc voilà...

Chris










Sheep

Silent Scope



Enfin un jeu où l'on ne fait rien d'autre que sniper. Une vraie leçon de savoir-vivre. Contrairement à la version PS2 qui est compatible avec la souris, Silent Scope n'autorise que le paddle. Même si ce n'est pas hyper-gênant, cela nuit à la maniabilité car les déplacements du viseur n'ont pas la fluidité que l'on obtient grâce au mulot. Par contre, il faut savoir qu'il y a une vraie ambiance qui s'en dégage. On se laisse rapidement embarquer dans le trip. Surtout lorsqu'il faut ajuster un tir dans la tête des boss, là on sue à grosses gouttes. Il faut garder un minimum de sang-froid. La vision nocturne qui est utilisée dans les derniers niveaux est d'une classe absolue et le mode Entraînement permet de travailler sa rapidité et sa précision de « dégommage de terroriste ». Par contre, le jeu souffre d'une durée de vie à pleurer. Il faut moins d'une heure pour le terminer. Ensuite, on peut recommencer pour faire les différents itinéraires qui sont proposés, mais cela ne rallonge pas l'affaire de beaucoup. Dommage, car c'est vraiment trippant, mais à 369 F de l'heure ça sent quand même un peu l'arnaque.

Ange






Silent Scope

Speedball 2100

Speedball est un titre qui n'a jamais été égalé jusqu'à ce jour et pour cause. Les amateurs de ce genre de sport futuriste (handball) ne constituent pas une majorité, et les quelques développeurs qui se sont risqués à copier cette vieille série ont fait un bide. Riot (Psygnosis) et Dead Ball Zone (GT Interactive) n'ont pas su ressusciter le mythe des deux premiers volets ni même le film (Rollerball). Le Speedball est un monde de brutes épaisses équipées d'armures, de gants et autres protections. Les points peuvent être marqués de différentes façons : dans les buts, en allumant des étoiles (comme dans un flipper) ou encore éliminer des joueurs adverses. Pour y parvenir, le management de sa formation est essentiel. La préparation physique (force, vitesse, tirs...) et mentale (intelligence) doit être renforcée pour chacun des membres. En faisant des résultats dans les différentes ligues, vous pourrez améliorer les capacités de vos joueurs et même acheter les meilleurs éléments des autres teams. Les aficionados d




Speedball 2100

tte discipline ne seront pas déçus par titre attendu depuis très longtemps. seul hic, les graphismes sont tou- rs aussi moches que dans le temps, mmage.

Mister Brown

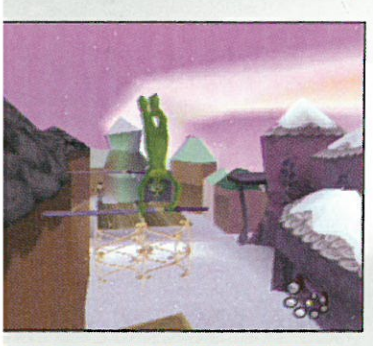




The Grinch

Le Grinch, que vous incarnez évidemment ici, est une espèce de créature verte à poils longs déteste avant tout une chose : voir gens heureux. Ce farfadet version ne peut s'empêcher de jouer des rs aux êtres humains, dégoulinants bonheur en ces périodes de fête, rs que la neige tombe à gros flo- s et que le gentil Papa Noël va dépo- de beaux cadeaux dans les che- nées. Alors le Grinch crache son eine fétide dans la figure, détruit cadeaux, les bonhommes de neige, ce des œufs pourris dans les mai- s... Son vaste panel d'inventions, l récupère au fur et à mesure de avancée dans le jeu, lui permet de ltiplier les mauvaises actions, mais s que cela ne soit jamais bien grave enfants, lorsqu'ils voient le Grinch, peuvent pas s'empêcher de l'agrip- !). The Grinch est un jeu mignon, ôt bien réalisé et assez soigné (avec en français et tout et tout). On t donc en priorité le conseiller aux ants, qui seront certainement les réceptifs à l'ambiance de ce jeu plate-forme simple et divertissant fois. Les plus vieux, eux, auront s doute tendance à rechercher un e doté d'un intérêt un peu plus ssé...

Chris



7
Editeur : Konami
Machine : PlayStation

Warm Up

Le jeu de F1 de Lankhor a beau ne pas avoir de licence (écuries fictives), être moche à pleurer au point de ne pas donner envie d'y jouer, saccadé à mort, il y a malgré tout quelque chose à sauver. Warm Up bénéficie en effet de modèles physiques poussés pour un jeu console, comme F1 World GP, la précédente simu' du studio. En termes de réalisme, ce titre se situe largement au-dessus de toutes les autres productions du genre. Le patinage et le blocage des roues sont assez bien gérés, la moindre touchette provoque de graves dégâts, un freinage tardif vous fera faire un tout droit, les rétrogradations de gorets explosent directement le moteur et une roue dans l'herbe se soldera par un tête-à-queue bien humiliant. Le problème c'est que la maniabilité ne suit pas : en numérique, impossible de doser le patinage des roues, en analogique, les sticks sont dix fois trop sensibles. Il faut vraiment maîtriser l'analogie comme un dieu pour s'en sortir. Ça se joue au millimètre près. Suggestion : une version PS2 serait plus judicieuse. La 128 bits de Sony devrait être suffisamment puissante pour assumer des modèles de conduite sophistiqués et une réalisation graphique de haut vol. A bon entendeur...

Willow



5
Editeur : Microïds
Machine : PlayStation

Yeh Yeh Tennis

Yeh Yeh Tennis a la particularité d'être vendu exclusivement dans les magasins Leclerc pour à peine 99 F. Comme vous n'êtes pas crétin, vous vous doutez qu'il y une raison. Ben ouais, c'est parce que c'est nul. Les graphismes atteignent à peine le niveau d'une Super Nintendo, les joueurs ne ressemblent à rien et les animations sont dignes du cinéma muet du début de siècle. Par contre, tous les coups sont présents : amorti, lift, lob et le reste. Mais là encore le rendu est vraiment naze. On ne voit pas vraiment la différence entre chaque frappe de balle, ou alors c'est carrément exagéré. Par exemple, quand on fait un lob, on voit la balle monter au ciel et mettre deux heures à redescendre. La différence entre les joueurs masculins et



féminins n'est pas vraiment flagrante, même au niveau physique : les nanas sont gaulées comme les mecs. Sinon, à part ça, il y a un mode Circuit scénarisé à la japonaise qui permet de jouer pendant un moment sans trop s'ennuyer. Un éditeur de personnages est aussi dispo, mais il ne faut pas s'attendre à des merveilles. Bref, 99 francs, c'est le prix qu'il vaut. Au moins Sunsoft a le mérite de jouer franc jeu.

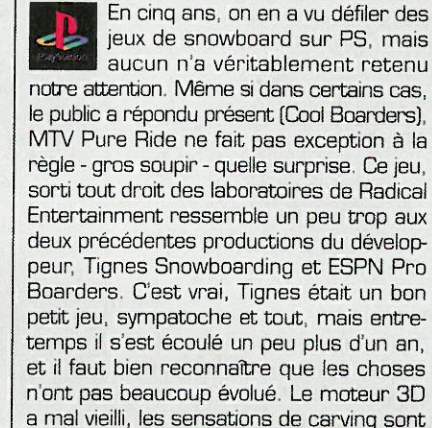
Angel

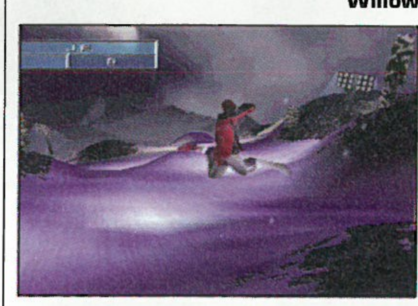


MTV Pure Ride

En cinq ans, on en a vu défiler des jeux de snowboard sur PS, mais aucun n'a véritablement retenu notre attention. Même si dans certains cas, le public a répondu présent (Cool Boarders), MTV Pure Ride ne fait pas exception à la règle - gros soupir - quelle surprise. Ce jeu, sorti tout droit des laboratoires de Radical Entertainment ressemble un peu trop aux deux précédentes productions du développeur, Tignes Snowboarding et ESPN Pro Boarders. C'est vrai, Tignes était un bon petit jeu, sympatoche et tout, mais entre-temps il s'est écoulé un peu plus d'un an, et il faut bien reconnaître que les choses n'ont pas beaucoup évolué. Le moteur 3D a mal vieilli, les sensations de carving sont toujours aussi simplistes, les animations des riders manquent singulièrement de naturel et les possibilités de tricks ne sont pas si mirobolantes que ça. Seules nouveautés : l'éditeur de snow-park propose deux, trois options supplémentaires (on peut dorénavant placer des routes et des camions sur les parcours !) et des petits challenges dédiés aux tricks ont fait leur apparition. Ça fait léger. Voilà c'était l'un des tous derniers jeux de snow 32 bits... tant mieux.

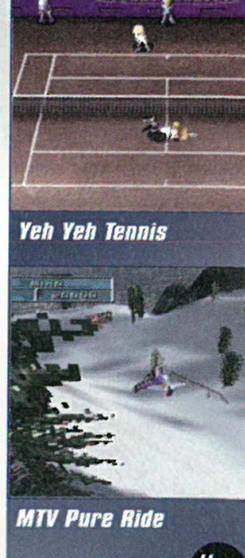
Willow







Warm Up

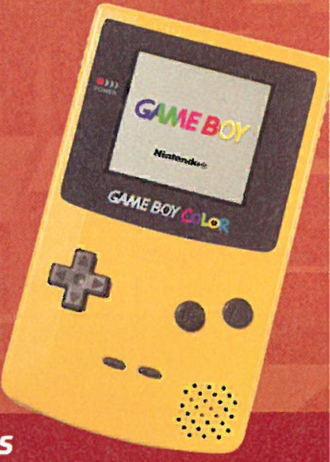


Yeh Yeh Tennis

MTV Pure Ride



Toutes les sorties Game Boy Color

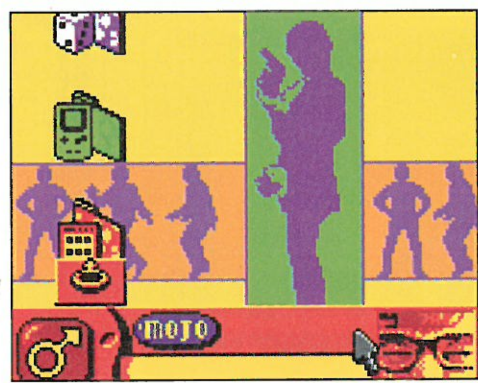


La Game Boy est morte, vive la Game Boy Color ! Effectivement, tous les jeux testés ce mois-ci ne sont compatibles qu'avec cette dernière. Sinon, à part un Austin Powers assez déconcertant, c'est une pléthore de hits qui s'abat sur la petite console couleur. Donkey Kong Country, Cannon Fodder, Tom et Jerry... histoire de patienter jusqu'à la sortie de la fabuleuse Game Boy Advance, la future 32 Bits portable de Nintendo.

Austin Powers : Welcome to my Underground Lair et Oh Behave !



Ce jeu est bien étrange dans son concept. En fait, Austin Powers est une sorte de programme qui transforme votre Game Boy Color en agenda de poche ! Vous commencez par choisir un nom, un fond d'écran, puis pouvez accéder à divers menus comme sur un ordinateur. Il est possible de taper des textes et de les sauvegarder, d'utiliser une calculatrice ou encore de simuler le surf sur le Net. Sinon, on trouvera aussi heureusement une section dédiée aux jeux avec notamment un débile : « papier et ciseaux », un titre d'arcade à la Pac Man remis au goût du jour, et enfin un morpion. Si l'idée de base est originale, il faut tout de même avouer que les moyens employés frisent l'arnaque. En effet, taper des notes sur le calepin avec la croix de direction n'est pas pratique et transformer sa console en calculette ça fait un peu « just ». De plus, les deux titres (Oh Behave ! et Welcome to my Underground Lair) sont deux softs identiques : l'un est à l'effigie d'Austin Power et l'autre, consacré à la personne du Docteur Enfer. Jouissant d'un intérêt trop limité, vous devez vous douter que ce soft n'a rien d'indispensable à vous offrir à part son originalité.





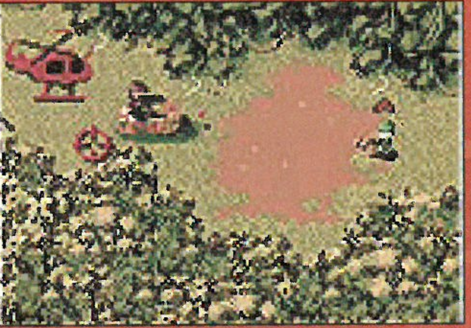
Note 3

Editeur : Rockstar Games
Genre : Agenda
Pour : GB Color

Cannon Fodder



Le jeu de guerre mythique, débarque enfin sur la Game Boy Color. Pour une fois qu'un soft s'adapte parfaitement à l'ergonomie de la portable de Nintendo, on ne va pas s'en plaindre. Dans Cannon Fodder, vous devez constituer une petite troupe de soldats avant de partir au champ de bataille. L'interface de jeu est assez particulière et utilise un curseur que vous déplacez pour montrer le chemin à votre unité. La seconde touche quant à elle, sert uniquement à tirer. Evidemment, il est difficile de guerroyer comme un bourrin et mieux vaut user de sa psyché pour triompher. Doté de 72 missions hétéroclites, les enjeux se corsent lorsque les hélicoptères, les jeeps et les tanks entrent en action ! Effectivement, cela met à contribution votre sens de l'organisation pour éradiquer de la façon la plus efficace possible les engins de mort ! Graphiquement, il n'y a pas de quoi sauter au plafond. Ça reste plutôt moyen mais sans être trop moche non plus. Vous me direz, dans ce style de soft, les graphismes on s'en fiche un peu. Bref, excitant et stimulant pour l'esprit, Cannon Fodder est une bonne surprise sur GBC qui ravira les fans de stratégie intelligente et bien ficelée.



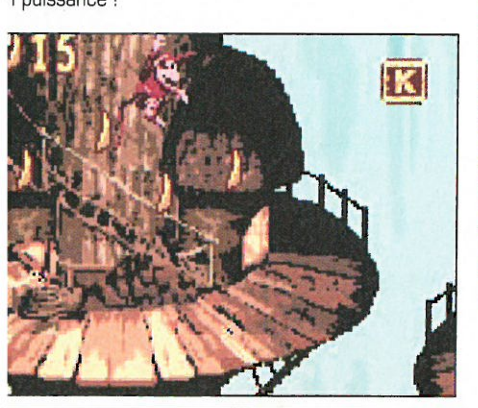
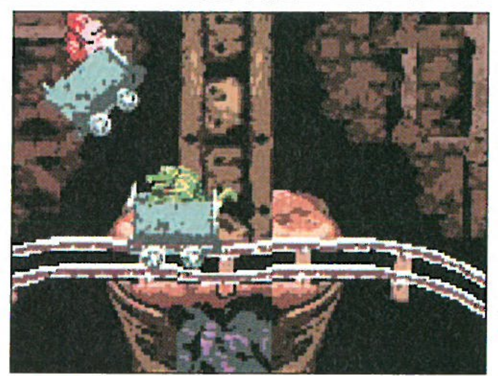
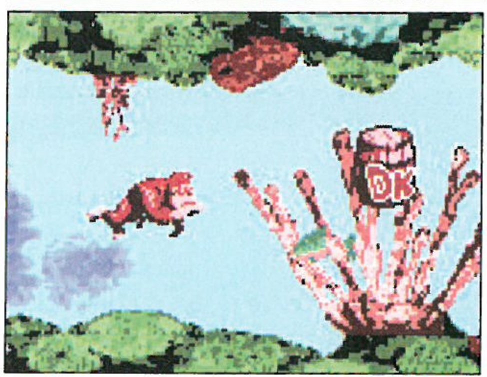


Note 8

Editeur : Codemasters
Genre : Stratégie/action
Pour : GB Color

Donkey Kong Country

Donkey Kong Country est l'adaptation fidèle du même titre sorti il y a belle lurette sur Super Nintendo. Outre des graphismes moins fins (tech-ologie 8 Bits oblige), il bénéficie des mêmes niveaux ue ceux de la version 16 Bits. On retrouve donc en uise de cadre d'intrigue : la jungle, la mine, les uni-ers aquatiques, sans oublier les stages bonus qui vous ermettent de gagner des bananes supplémentaires. e principe reste inchangé. Vous pouvez intervertir ntre Donkey et Diddy selon les configurations des obs-acles. Le premier perso possède une force physique éveloppée alors que le second, mise plutôt sur l'agili-é. A vous de varier les compétences des singes au on moment pour progresser sans heurt. Autrement, jeu optimise les capacités de la Game Boy Color en atière de graphisme et d'animation. Car malgré sa petite » technologie 8 Bits, la console arrive à retrans-rire parfaitement l'essence du DKC de la Super lintendo. Les mouvements sont très fluides et la réa-sation esthétique toujours aussi photo-réaliste. Bref, onkey Kong Country fait partie des meilleurs titres de lates-formes disponibles sur la portable de Nintendo ı même rang qu'un Warioland ou un Rayman. Un hit ı puissance !


Note 9

Editeur : Nintendo
Genre : Plate-forme
Pour : GB Color

Jungle Book

Jungle Book est plus connu sous le nom du Livre de la Jungle dans nos belles contrées. A la vue de ce jeu de plates-formes, on se dit qu'il existe heureusement des programmeurs qui tentent d'optimiser à fond une machine. Car Virgin Interactive nous pond là un véritable petit bijou en matière de réalisation graphique. Dès que l'on allume la portable, on ne peut que s'ébahir devant la courte mais impressionnante vidéo qui montre Mowgli en compagnie de ses amis les animaux. Et puis, pour une fois, ce qui est




dévoilé en guise d'introduction reste à la hauteur du jeu en lui-même. Le grain de l'image est très fin pour de la GBC et les animations des personnages bénéficient d'une attention toute particulière. Le déroulement des parties reste assez fidèle au genre. Mowgli peut sauter sur ses adversaires, balancer des bananes ou des dattes. Le challenge proposé repose uniquement sur l'aspect « progression », avec des passages à découvrir. A défaut d'être révolutionnaire dans ses idées, il aura au moins le mérite de vous faire découvrir l'une des plus belles productions jamais conçues sur Game Boy Color.

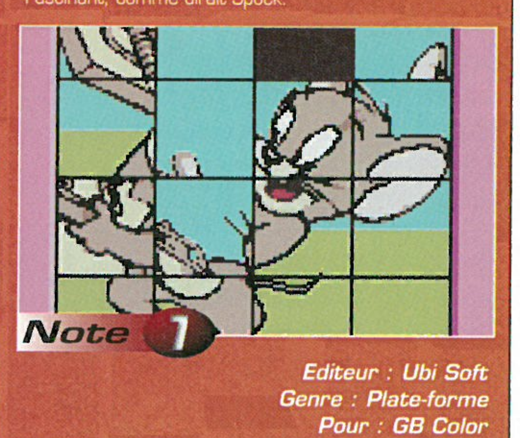


Note 8

Editeur : Ubi Soft
Genre : Plate-forme
Pour : GB Color

Tom et Jerry

Cet épisode de Tom et Jerry est le troisième essai des deux facétieux compères sur Game Boy. Pour ne pas changer les bonnes vieilles habitudes, le ft explore encore le domaine de la plate-forme avec utefois des phases de mini-jeux en sus. En gros, les rties se divisent en deux phases. La première obéit x règles classiques dictées par le genre. Votre perso ut sauter ou grimper sur certaines surfaces mais ne ut se défendre. Pour la seconde phase, une fois qu'il sse une porte, il accède à une épreuve de casse-tête qui lui permet de gagner un bonus essentiel pour sa progression dans les niveaux. Si le principe du jeu peut sembler assez simple au premier abord, il en demeure toutefois assez captivant dans la pratique. Mais bon, il faut aussi savoir que le soft s'adresse en priorité aux tout petiots, qui soit dit en passant, se laisseront facilement charmer par ses graphismes mignons. On ne l'attendait pas de pied ferme, pourtant il arrive à nous surprendre. Fascinant, comme dirait Spock.

Note 7

Editeur : Ubi Soft
Genre : Plate-forme
Pour : GB Color

LE PC JOYSTICK, NE

PC joystick



CONTINENTAL EDISON

Comme chaque année, la rédaction de Joystick s'est associée à un partenaire pour vous proposer un PC de jeux au meilleur rapport qualité-prix. Fabriqué par Continental Edison sous l'œil vigilant de Doc Caféine, le PC Joystick cuvée 2000 est une machine bien équilibrée, évolutive, disposant de toute la puissance nécessaire sous le capot. Un processeur AMD Duron (de loin le meilleur rapport puissance/prix de Noël), une GeForce 2MX (incontournable) et un disque dur ultra-rapide en font une bête de 3D. Testés à la rédaction, les jeux les plus costauds du moment passent haut la main. Ajoutez-y tous les éléments que vous êtes habitué à attendre d'un bon PC, nappez d'une palanquée de hits récents sélectionnés par Joy et d'un ensemble de logiciels utilitaires « made in Continental Edison » de très bonne facture. Le cadeau de Noël idéal ?



Configuration du PC Joystick Continental Edison

SYSTÈME

- Boîtier Micro ATX
- Processeur AMD Duron-700 MHz
- Carte mère MSI, MS-6340, chipset VIA KT133 VT8363, Socket A, bus 100/133 MHz
- Nbre de slots total : 2 PCI, 1 AGP 4X
- Nbre de slots libres : 1 PCI
- Nbre de ports : 1 parallèle, 2 série, 2 USB, 2 support DIMM
- Mémoire 128 Mo SDRAM PC 100, extensible à 1 Go
- Disque Dur SEAGATE 20 Go UDMA, 7 200 tours
- Lecteur Disquettes 3,5'' (1,44 Mo)
- Souris Microsoft avec molette à défilement Internet
- Clavier Microsoft Internet Keyboard avec touches programmables

AFFICHAGE

- Écran 17'' - 0,28
- Carte vidéo 3D AGP, NVIDIA MX2 GEFORCE, 32 Mo, sortie TV

MULTIMÉDIA

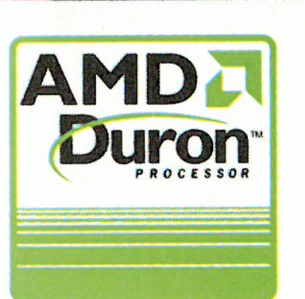
- Lecteur DVD-ROM 12 vitesses
- Carte son On board Crétive CT5880, Effet audio 3D, Direct Sound, Full Duplex
- HP CE 728, 2 x 13 Watts

COMMUNICATION

- Modem 56 600 bauds, K56Flex, V90

LOGICIELS

- Système d'exploitation Windows Millénium Edition Offre logiciel works 2000
- Autres : Power DVD, Winphone 2000 et Easy CD Creator
- Trousse de secours : SecondChance, Red Hand, TurboZip 3.0, Antivirus AVP avec mise à jour 1 an gratuit.
- Pack Jeux Joystick
- RÉFÉRENCE : Modèle AKTEON V 7024



JOUEZ PAS SANS LUI !

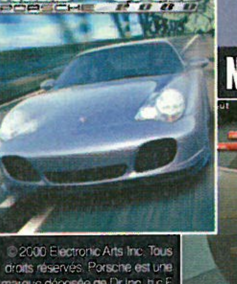


La trousse de secours

La trousse de secours Continental Edison comprend quatre logiciels en version complète. TurboZip permet de manipuler facilement les fichiers compressés. AVP est un des meilleurs anti-virus du marché (livré avec un an d'abonnement pour les updates) et Second Chance s'occupe de sauvegarder les données importantes du système pour vous permettre de revenir en arrière en cas de mauvaise manipulation (désinstallation d'une application critique, etc.). Enfin, RedHand est un utilitaire permettant de sécuriser l'accès à votre PC.

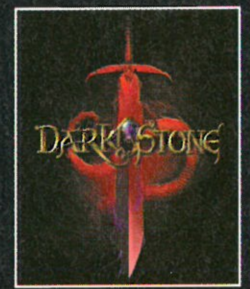


5 grands jeux Electronic Arts



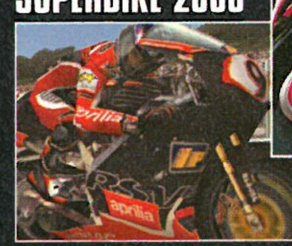
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000

DARKSTONE



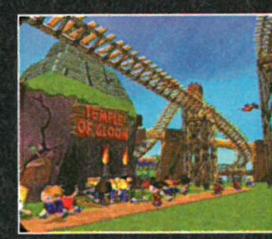


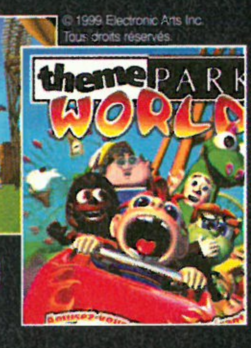
SUPERBIKE 2000





FIFA 2000





THEME PARK WORLD

9990 F TTC*

En vente en exclusivité dans les magasins**



*Prix emporté valable jusqu'au 31.12.2000 dans les magasins Carrefour hors D.O.M. T.O.M.

**Liste des magasins Carrefour non concernés par cette offre : Carrefour Brie-Comte-Robert • Carrefour Cahors • Carrefour Chalon Nord • Carrefour Monaco • Carrefour Saint Denis • Carrefour Villepinte • Carrefour Villetaneuse • Carrefour Villeurbanne •

Par RaHaN

Les jeux PC

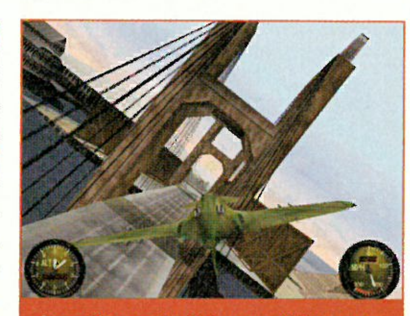
L'excellent Crimson Skies tient la vedette ce mois-ci, sans grande difficulté face à F.A.K.K. 2 et Alerte Rouge 2. CS a conquis la rédac', Willow en tête, avec ses coucous redesignés et son background uchronique. C'est-à-dire déformant l'Histoire. Enfin bref, du shoot en vedette, de l'action/plate-forme et de la Stratégie temps réel en guest stars !

Les jeux PC du mois

CRIMSON SKIES
Le gagnant du mois

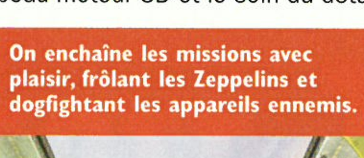
Editeur : Microsoft • Genre : Shoot • Prix : 300 F environ

1937. L'histoire de Crimson Skies a été revue et corrigée par rapport à la nôtre, donnant à cette époque la suprématie à l'avion en tant que moyen de transport ou de guerre. Les Russes veulent envahir le Pacifique, les Anglais sont à Hawaï, et tous se disputent dans leur coin. Vous incarnez un pirate, ou plutôt une sorte de Robin des Bois, qui va récupérer ce qu'il peut, tout en évitant que cela tombe entre de mauvaises mains. Histoire intéressante, design et gameplay poussés, c'est ce qui fait de Crimson Skies un titre si sympa. Le tout enrobé par un très beau moteur 3D et le soin du détail jusque dans les fac-similés de briefing, la musique jazzy, les faux films d'archive en noir et blanc, onze appareils au design charmant, bref, Crimson Skies offre un cadre original à un principe simple et particulièrement fun, loin des astreintes de simulateurs de vol, n'en récupérant que les éléments les plus intéressants. 24 Missions pour ramasser de l'argent au fil des dogfights, se payer de nouveaux coucous, et s'éclater dans des décors de toute beauté, riches en détail et en éléments mouvants (si vous avez une configuration raisonnable), moi je dis : foncez. En tous les cas, ici, on s'y met aussi !



Les décors de Crimson Skies permettent quelques rase-mottes mémorables.





On enchaîne les missions avec plaisir, frôlant les Zeppelins et dogfightant les appareils ennemis.



On est en 1937, hein, les missiles à guidage laser n'existent pas... il faudra juste bien viser !



TELEX

Word a le dernier mot

La société Synapse, qui avait implémenté la correction d'ortographe dans Word 2000, vient de gagner son procès contre Canal +. En effet, la chaîne l'avait traitée de « fasciste », par l'intermédiaire du gars Philippe Vandel, qui avait balancé l'épithète incriminé suite à la fameuse correction « anti-stress » qui devenait « anti-arabes » par « erreur sémantique».

Cure de déconnexion

En Norvège, la fondation Renaaven, qui traite des alcooliques et des toxicomanes, ouvre un nouveau département pour soigner les accros d'Internet... Il faudrait donc faire de même bientôt avec les consoles de jeux vidéo, les accros du téléphone portable et les accros au Grand Détournement, comme Angel.

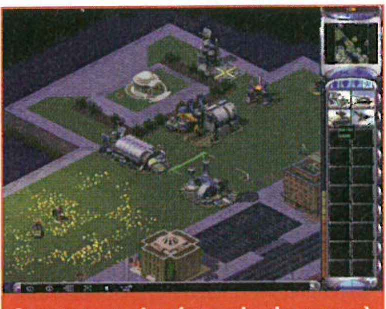
C&C : ALERTE ROUGE 2
Un concept usé ?

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS • GENRE : RTS • PRIX : 300 F ENVIRON

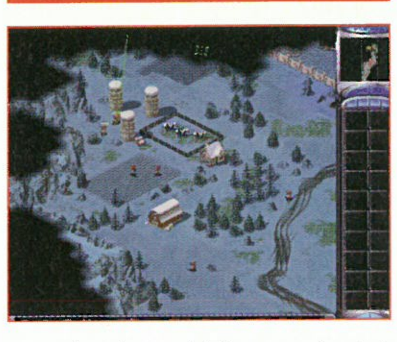
Ben oui, un titre aussi attendu, forcément ça déçoit. Mais à raison : Alerte Rouge 2 n'a rien de révolutionnaire, c'est du vu et revu dix mille fois. Mais comme pour Diablo 2 (quoi que je ne sois pas de cet avis pour ce dernier), on marche encore, et la sauce prend. Pourtant, de prime abord, ça donne envie de vomir : même vieille 2D pas très belle, sprites animés en 2 étapes etc. Pareil pour le concept : rien de neuf, on construit sa base, toujours avec la même ressource, on crache les unités à foison et on balance la sauce. Bon, cela dit, si le jeu ne sort pas des sentiers battus, il ne s'agit pas non plus d'un bête copier/coller du premier. Les deux camps n'ont plus une seule unité en commun, les champs de batailles sont en pleine ville, variés et bien remplis d'éléments urbains, et quelques idées pas piquées des hannetons. Les Russes peuvent manipuler psychiquement les civils pour les envoyer au front, on peut placer des troupes dans des bâtiments abandonnés, ou réquisitionner un hôpital. Côté unités, on a quelques trucs amusants : les tanks qui se font passer pour des arbres, les terroristes Cubains, un poulpe géant indétectable au radar, des soldats avec des jet-packs, des espions saboteurs, des hélicos furtifs... Bref, la recette fonctionne une fois de plus, même si on était en droit d'attendre un peu plus, pour les fans surtout.



Forces terrestres, aériennes et maritimes sont une fois de plus de la partie.



On retrouve les éternels champs où « poussent » du minerai...



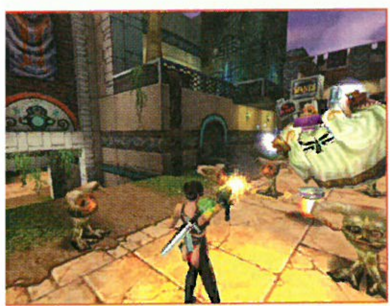
HEAVY METAL F.A.K.K. 2
Mal dégrossi

EDITEUR : GATHERING OF DEVELOPERS • GENRE : ACTION/PLATE-FORME
PRIX APPROXIMATIF : 300 F

FAKK 2 est un jeu superbement beau. Et pour cause, il utilise le moteur de Quake III Arena, capable de bien des prouesses, c'est un fait. En outre, il reprend un univers qu'a participé à créer le magazine Metal Hurlant, et sa contrepartie animée « Heavy Metal ». Quoi qu'il en soit, tout commence dans la ville d'Eden, où on découvre l'héroïne Julie, qui est autant sexy que douée avec les armes. Une sombre histoire d'invasion, de Mal Incarné sous forme de pierres (les lochnar) qui font muter tout le monde sauf, mystérieusement, Julie. Et vous voilà parti pour une aventure de longue haleine pleine de sang, de sueur, et de plates-formes. Malheureusement, si le jeu impressionne par la qualité de sa réalisation, de ses décors, et de son design en général, il est aussi une belle foire aux bugs de collisions, exaspérants, et le game design s'adresse parfois aux plus abrutis des joueurs, plaçant les objets sur lesquels il faut interagir en surbrillance, ou bien utilisant des vieilles énigmes à deux balles que nous connaissons tous. Le summum reste le bug de configuration, qui fait qu'il faut en réalité glisser les options graphiques vers le minimum pour avoir la meilleure qualité... Amusant, mais ça la fout mal comme on dit. Bref,FAKK 2 reste un petit soft amusant, à l'univers particulièrement beau.

Les boss de fin de niveau sont introduits à la manière d'un jeu console.









Dans FAKK 2, on peut manier deux armes à la fois, ou préférer la combo : arme/bouclier.



TELEX

AOL fait tiep

Parmi les charmantes sociétés qui aiment à prendre les consommateurs pour des c..., en utilisant quelques procédés douteux, pour ne pas dire autre chose, AOL est bien placé. En effet, le géant d'Internet a annoncé qu'il n'était pas en faveur du développement des lois de protection de l'internaute, qui interdiraient l'utilisation des informations fournies lors d'achats en ligne, à d'autres fins. Car, selon lui, le simple fait « d' informer » l'internaute que ses coordonnées seront utilisées autrement après, suffit. AOL aurait également déclaré: « Non, l'écrire en bas de page en taille 2 ne rend pas l'ensemble illisible, et oui, nous avons pensé aux internautes aveugles ».

MMRPG

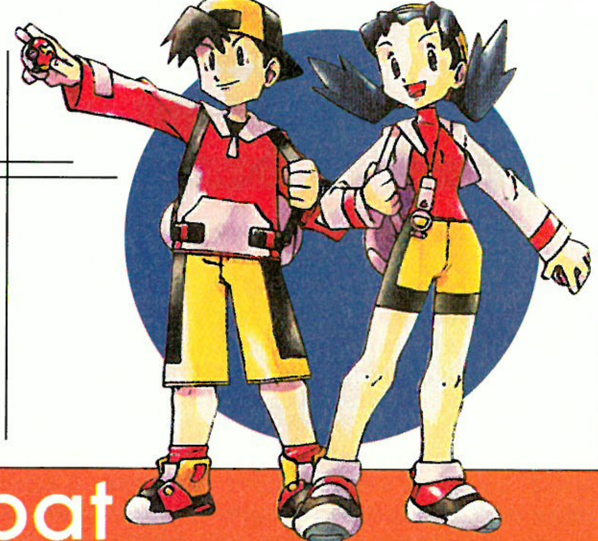
... Pour Massively Multiplayer Role Playing Game. En français les jeux de rôle massivement multi-joueurs. Bref, tout ça pour dire que le plus célèbre d'entre eux, Ultima Online, UO pour les intimes, va bientôt (début de l'année prochaine) bénéficier d'une nouvelle mise à jour. Nouvelles régions, énormes, etc. mais surtout apparition d'éléments en 3D ! Les sprites vont en effet être remplacés par des modèles 3D animés avec de la motion capture, et de nouveaux effets spéciaux en particules qui vont améliorer d'autres aspects graphiques. Miam miam !



PokéPad

Toute l'actu Pokémon

Première partie d'une longue série de conseils pour maîtriser parfaitement les différentes ruses de combat dans Pokémon. Les techniques de Combat premier chapitre, vous aideront à devenir vraiment invincible face à un adversaire humain, sur Pokémon Stadium par exemple.



Techniques de Combat

BIEN CHOISIR LES ATTAQUES DE SON POKÉMON

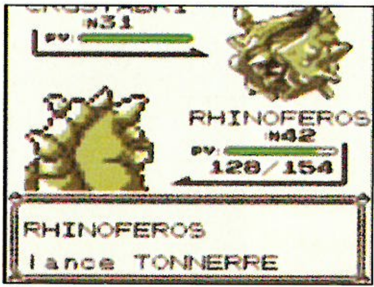
Chaque Pokémon ne peut apprendre que 4 attaques. Il va donc falloir les choisir avec parcimonie, et parvenir ainsi à mettre sur pied une véritable stratégie de guerre. Voici donc, ci-contre, un petit tableau pour vous aider à choisir l'attaque à apprendre à votre Pokémon

Pour un Pokémon optimum, apprennez-lui une attaque...

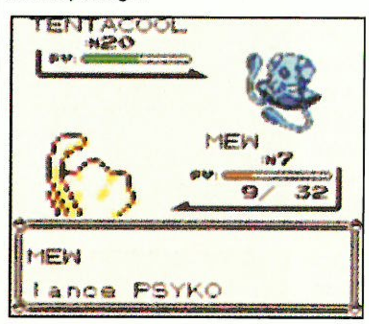
1 : du même type que le sien (dommages x1,5)
2 : du type du point faible d'un rival (un Poké plante apprend attaque Eau, contre Poké Feu)
3 : de même type que son point faible (un Poké Eau apprend attaque Electrik
4 : qui vise le statut (sommeil, gel)

Astuces sur certaines attaques

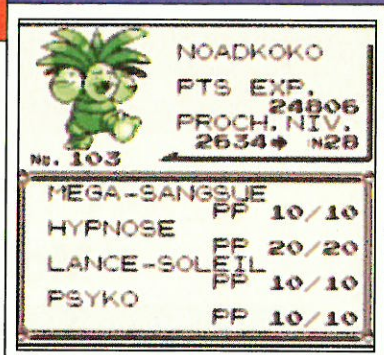
- Plutôt qu'Hydrocanon qui ne touche pas à tous les coups, l'excellent et gratuit Surf sera un meilleur rapport puissance-touche.
- Les attaques qui baissent la PRE, ou qui augmentent votre esquive sont très utiles pour les combats qui traînent en longueur.
- Si on lance Toxic après Vampigraine, les PV pompés par les graines augmentent !
- Lorsqu'un Pokémon ennemi brûle, sa force diminue !
- Un Pokémon paralysé a une chance sur deux de ne pas attaquer, et perd beaucoup de VIT.
- Ultralaser, CT 15, peut s'acheter au prix de 110 000 Poké$ au casino, en achetant directement des jetons.
- Tuer un ennemi d'un seul coup avec Ultralaser évitera au Pokémon lanceur d'être immobilisé au tour suivant.
- Koud'krane n'est pas très puissant mais a une chance sur 4 de paralyser l'ennemi.
- Un Pokémon de type Poison ne peut être empoisonné, un Pokémon Glace ne peut être gelé, et un Pokémon Feu ne peut brûler.
- Empal'corne fontionne très bien contre les Pokémon lents.
- Un Pokémon gelé qui reçoit Déflagration redevient normal.
- Si l'on utilise Constriction sur un Pokémon de type Spectre, il ne fera aucun dégât mais ne pourra tout de même pas agir.



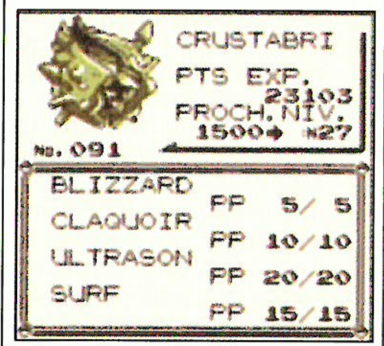
Rhinoféros gagne beaucoup à apprendre Tonnerre, histoire de ne pas être démuni face aux Pokémon Eau.



N'oublions pas que les attaques Psy sont très efficaces contre le poison...



Un Pokémon bien équipé que ce Noadkoko. Deux attaques directes du type : Lance-soleil et Psyko, une attaque de statut Hypnose et une attaque qui permet de se soigner, Mega-sangsue.



Gardons-nous d'apprendre Hydrocanon à ce Crustabri déjà bien fourni, Surf fera l'affaire. Quant à Ultrason, on le lancera avant un Claquoir pour obtenir un combo dévastateur.

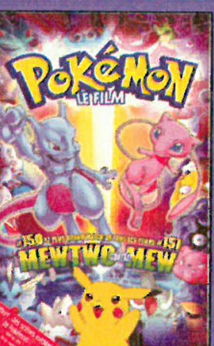


Attention à bien réflechir avant d'apprendre une CT rare à un Pokémon

Pikachu peut apprendre Surf, et ainsi devenir la terreur des très lents Pokémon Sol/Roche.

Pokémon le Film

Bon, ben voilà, pile pour les fêtes de fin d'année, voici le premier film de Pokémon q arrive en DVD et K7 vidéo. Le scénario, plus que discutable, est heureuseme rattrapé par des bonus qui nous expliquent les origines de Mew-two, ainsi que la bande-annonce du second film qui sortira dans les salles en décembre.



Goodies Pokémon



Grâce à la société Planet Fan, importateur direct, les meilleurs goods Pokémon de fin d'année seront disponibles dans les magasins spécialisés et même chez les grands distributeurs de bon goût. Nous avons donc aujourd'hui des housses Gameboy toutes douces mais surtout très plates et ultra-protectrices que l'on vous recommande, et les fameux Zip Binders, des classeurs pour vos cartes à jouer qui se transportent comme une mallette. La classe...

Le mois prochain, la suite des techniques de comt

LE MAGAZINE DU JEU SUR PLAYSTATION ET PSONE

PlayStation

PS one MAGAZINE

Crash Bash
TRASH CRASH

C-12
MISSION INFILTRATION

Final Fantasy 9
IL ARRIVE BIENTÔT

5 Démos
À EN DEVENIR

Le monde des Bleus 2 • La Momie • MTV pure ride • Action Man • Bugs Bunny et Taz

ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 01 • DÉCEMBRE 2000 • 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12.50 FS

+ SON CD DE DÉMOS

Grand Concours Tomb Raider

Gagnez un voyage sur les traces de Lara Croft

Des statuettes grandeur nature...

Des figurines...

Des jeux...



3615 Cheat 2,23F/MN
« astuces et solutions en direct »

Le magazine du jeu sur PlayStation et PSone

En vente le 5 décembre 2000

Les Astuces par Kendy

La blague vulgaire et pourrie du mois : ce sont deux escargots qui grimpent sur un mur, il est très haut et c'est très dur. Arrivé en haut, un des 2 dit : Hé bien, on en a bavé !! Supeeeeeeeer ! ! !

BUGGY HEAT





Machine : Dreamcast
Version : Européenne

LE-2001

Sur l'écran de sélection des modes, faites : Y, X, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑. Le nouveau camion se trouve dans l'écran de sélection des véhicules.





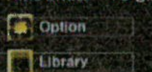












Soyez agile de vos doigts sur cet écran.

T4 JET

Sur l'écran de sélection des modes, faites : ←, →, ↓, X, X, X, X.



COULEURS SUPPLÉMENTAIRES

Sur l'écran de sélection des modes, faites : ↓, ←, ↑, →, X, Y, L, R.

MÉTÉO ALÉATOIRE EN TIME ATTACK

Sur l'écran de sélection des modes, faites : R, X sept fois, Y sept fois.

SUPER-EXPERT MODE

Sur l'écran de sélection des modes, faites : ←, ←, →, →, ←, →, X, Y huit fois.

SILVER

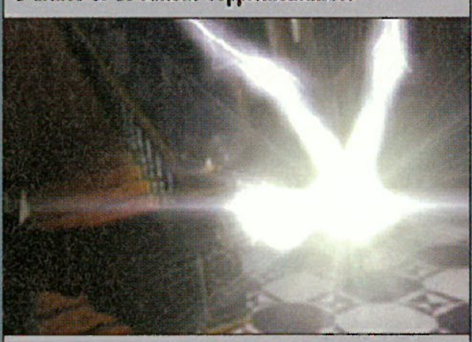




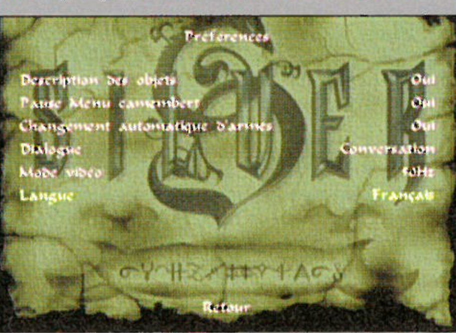
Machine : Dreamcast
Version : U.S.

POTIONS, ARMES ET RATIONS SUPPLÉMENTAIRES

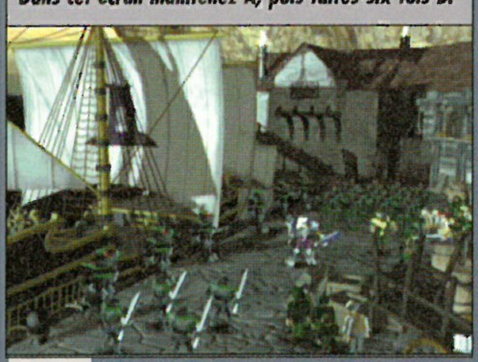
Allumez la console puis laissez tourner entièrement la séquence vidéo d'intro (qui dure des milliards d'années !). Allez ensuite dans le menu des options puis sélectionnez l'indication « Préférences ». Maintenez le bouton A puis faites : B, B, B, B, B, B. Il suffira alors de commencer une nouvelle partie pour bénéficier de potions, d'armes et de rations supplémentaires.



Ne coupez pas la vidéo avant de faire l'astuce.



Dans cet écran maintenez A, puis faites six fois B.



GRAND THEFT AUTO 2





Machine : Dreamcast
Version : Européenne

COMMENCER AVEC $500,000

Entrez le nouveau nom suivant : MUCHCASH



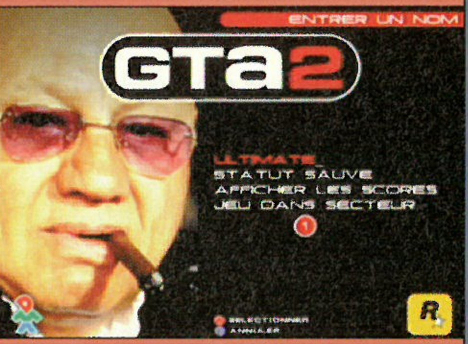
Entrez les codes dans ce menu.



500 000 s'affiche en haut, à droite de l'écran.

COMMENCER AVEC $10 MILLIONS

Entrez le nouveau nom suivant : ULTIMATE



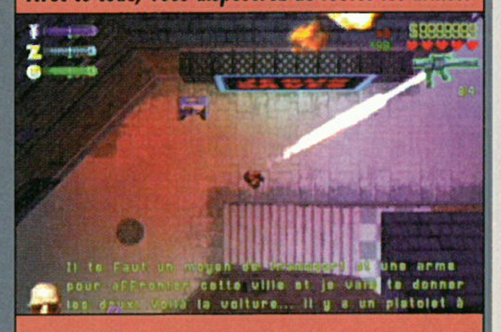
Entrez ULTIMATE.

99 VIES
Entrez le nouveau nom suivant : BIGCATS

TOUTES LES ARMES
Entrez le nouveau nom suivant : BIGGUNS



Avec ce code, vous disposerez de toutes les armes.



TOUS LES NIVEAUX
Entrez le nouveau nom suivant : SESAME

ENERGIE INFINIE
Entrez le nouveau nom suivant : INFINITY

PAS DE FLICS
Entrez le nouveau nom suivant : LAWLESS

VOITURES VOLANTES
Entrez le nouveau nom suivant : MADAIR

MAXIMUM DE RESPECT POUR TOUS LES GANGS
Entrez le nouveau nom suivant : ALLFREND

NIVEAU DE RECHERCHE MAXIMUM
Entrez le nouveau nom suivant : BADBOYZ

MULTIPLIER LES POINTS PAR 5
Entrez le nouveau nom suivant : BOYAKASH

DOUBLE DOMMAGE INFINI
Entrez le nouveau nom suivant : DBLWAMMY

INVISIBILITÉ INFINIE
Entrez le nouveau nom suivant : SCOOBYDO

ELECTRO GUN INFINI
Entrez le nouveau nom suivant : BIGFRIES

LANCE-FLAMME INFINI
Entrez le nouveau nom suivant : TOASTIES

GARDER SON ARME APRÈS LA MORT
Entrez le nouveau nom suivant : LOSTTOYS

MODE GORE
Entrez le nouveau nom suivant : WOUNDED

HIDDEN AND DANGEROUS





Machine : Dreamcast
Version : Européenne

CHEAT MODE

Entrez RVL sur le premier écran en laissant votre curseur sur la dernière lettre « L ». Si la manipulation a été effectuée de façon correcte, vous devriez voir s'afficher RVLL, avec le dernier « L » qui clignote. Pressez sur Start pour effacer votre nom puis faites B pour accéder au menu général. L'indication « Toutes les missions » devrait apparaître sur l'écran pour vous confirmer que l'astuce fonctionne. Pendant la partie, vous pourrez aussi faire la Pause pour jouir d'autres options de triche.



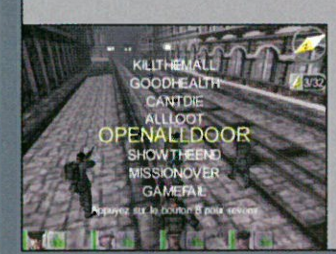
Entrez le code sur cette page.



« Toutes les missions » s'affiche à l'écran.



Pendant le jeu, vous pouvez faire la Pause pour accéder au menu « Triche ».



Choisissez votre astuce dans ce menu.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



Machine : PlayStation
Version : Européenne

SPÉCIAL INFINI

Pendant le jeu, faites la Pause puis maintenez enfoncée la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes : ⊗, △, ○, ○, ↑, ←, △, □. L'écran se mettra à vibrer pour vous signaler que l'astuce est enclenchée.





MODE TURBO

Pendant le jeu, faites la Pause puis maintenez enfoncée la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes : ↓, □, △, →, ↑, ○, ↓, □, △, →, ↑, ○.

TOUTES LES STATISTIQUES

Pendant le jeu, faites la Pause puis maintenez enfoncée la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes : ⊗, △, ○, □, △, ↑, ↓.

AFFICHER LE SANG

Pendant le jeu, faites la Pause puis maintenez enfoncée la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes : → ↑, □, △.

GROS SKATEUR

Pendant le jeu, faites la Pause puis maintenez enfoncée la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes : ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ←, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ←, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ←. Répétez cette opération pour faire grossir de plus en plus votre skateur.



SKATER MAIGRE

Pendant le jeu, faites la Pause puis maintenez enfoncée la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes : ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, □, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, □, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, □.



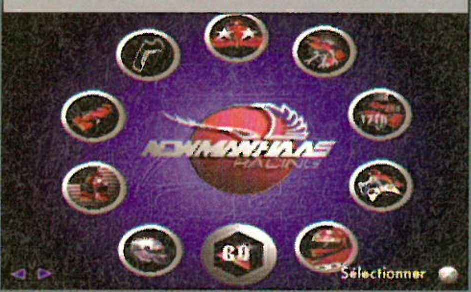
NEWMAN HAAS RACING

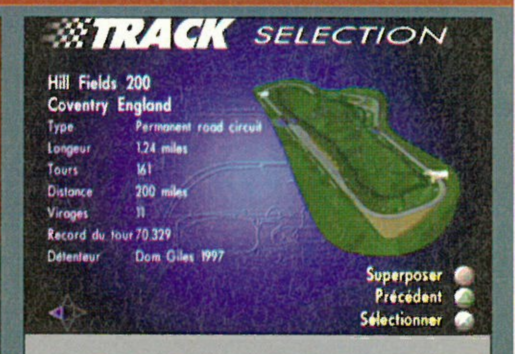


Machine : PlayStation
Version : Européenne

CHALLENGES ET CIRCUITS BONUS

Sur le menu principal, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1 durant une seconde. Faites ensuite ←, sept fois →, et quinze fois ←. Un bruit vous signalera que tout roule !





FAIRE LA COURSE AVEC UN BUS

Sur le menu principal, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1 pendant une seconde. Faites ensuite ←, ←, ←, quinze fois →, trois fois ←, onze fois →, quatorze fois ←, cinq fois →, et vingt-cinq fois ←. Commencez une partie : vous dirigerez un bus à deux étages !



X-MEN MUTANT ACADEMY




Machine : PlayStation
Version : Européenne

LES COUPS DES COMBATTANTS

CYCLOP

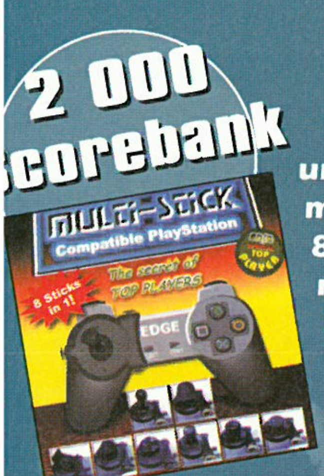
Optic Blast : ↓, ↙, →+□
Super Optic Blast : ↓, ↙, →+ △
Hyper Optic Blast : ↓, ↙, →+□+△ (ou R1)
Upper Optic Blast : ↓, ↘, ←+□
Super Upper Optic Blast : ↓, ↘, ←+△
Hyper Upper Optic Blast : ↓, ↘, ←+□+△ (ou R1)
Flash Kick : ↓, ↘, ←+⊗
Super Flash Kick : ↓, ↘, ←+○
Hyper Flash Kick : ↓, ↘, ←+⊗+○ (ou R2)



La Scorebank

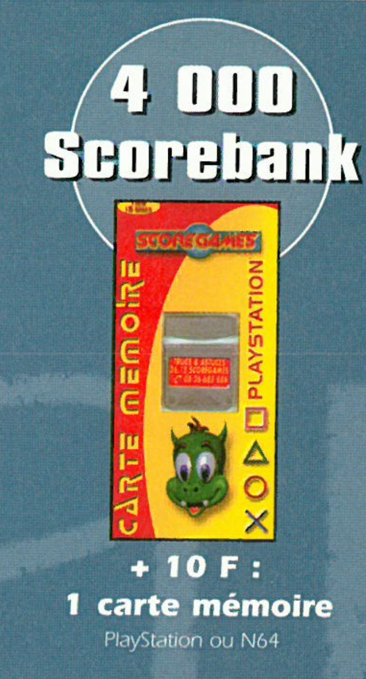
Découpez et conservez précieusement
les billets de 500 Joyscores.
Rendez-vous dans les boutiques Score-Games*
où vous pourrez vous procurer…

2 000 Scorebank



un ensemble multi-stick 8 en 1 pour manette PlayStation

4 000 Scorebank



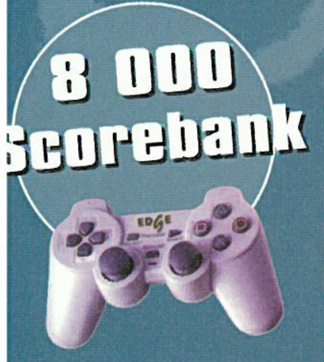
+ 10 F : 1 carte mémoire
PlayStation ou N64

6 000 Scorebank

+ 10 F : 1 manette turbo PlayStation



8 000 Scorebank



+ 30 F : 1 manette Dual Shock PlayStation
(valeur 199 F)

10 000 Scorebank

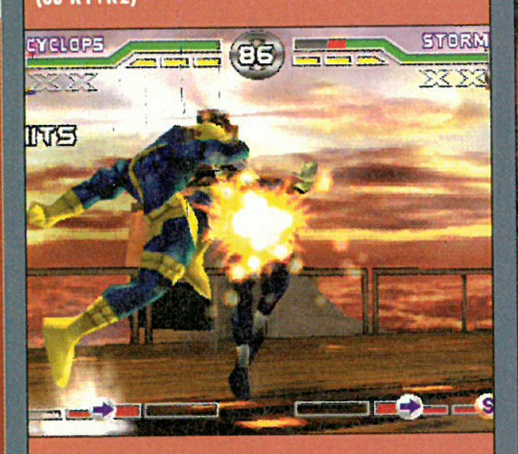
+ 50 F : 1 manette Dual shock PlayStation
+
1 multiplayer PlayStation



Les **Astuces** par Kendy

SUPER-ATTAQUE

Super Power Lunge Kick : ▽, ◁, ▷+✕+○ (ou R2)
Hyper Rush : Charger ◁, ▷+□+△ (ou R1)
Concussive Blast : ▽, ◁, ▷+□+△+✕+○ (ou R1+R2)



WOLVERINES

Fury Claw : ▽, ◁, ▷+□
Super Fury Claw : ▽, ◁, ▷+△
Hyper Fury Claw : ▽, ◁, ▷+□+△ (ou R1)
Samurai Dive : ▽, ▷, ◁, ✕, △
Sudden Dip : ▽, ▷, ◁, ○, ✕



SUPER-ATTAQUE

Samurai Slice : ▽, ◁, ▷+✕+○ (ou R2)
Special Delivery : ▽, ▷, ◁+□+△ (ou R1)
Weapon X (guérison) : ○, ✕, ▽, △



GAMBIT

Falling Card : ▽, ▷, ◁+□
Falling Card 2 : ▽, ▷, ◁+△
Falling Card 3 : ▽, ▷, ◁+□+△ (ou R1)
Card Toss : Charger ◁, ▷+ □
Card Toss 2 : Charger ◁, ▷+ △
Card Toss 3 : Charger ◁, ▷+ □+△ (ou R1)
Staff Charger Upper : Charger ◁, ▷+ ✕
Staff Charger Upper 2 : Charger ◁, ▷+ ○
Staff Charger Upper 3 : Charger ◁, ▷+ ✕+○ (ou R2)



SUPER-ATTAQUE

Charged Staff : ▽, ▷, ◁+✕+□
Card Trick : ▽, ▷, ◁+✕+○ (ou R2)
52 Card Pickup : Charger ◁, ▷+ ✕+○+□+△ (ou R1+R2)



STORM

Ball Lightning : ▽, ▷, ◁+□
Ball Lightning 2 : ▽, ▷, ◁+△
Ball Lightning 3 : ▽, ▷, ◁+□+△ (ou R1)
Electric Drill : Charger ◁, ▷+ □
Electric Drill 2 : Charger ◁, ▷+ △
Electric Drill 3 : Charger ◁, ▷+ □+△ (ou R1)
Lightning Uproar : Charger ◁, ▷+ ✕
Lightning Uproar 2 : Charger ◁, ▷+ ○
Lightning Uproar 3 : Charger ◁, ▷+ ✕+○ (ou R2)



SUPER-ATTAQUE

Static Force : ○, ▷, △
Hyper Electric Drill : Charger ◁, ▷, ◁+□+△ (ou R1)
EMF : Charger ◁, ▷, ◁+✕+○ (ou R2)



A suivre...

Courrier

des lecteurs

Ce mois-ci, parmi la masse de courrier, de nombreux coups de gueule anti-PS2 ont été envoyés… Ces derniers étant du même goût que ceux du mois dernier, nous avons privilégié les lettres les plus « originales », dirons-nous. En tout cas le message est bien passé. Pour tout vous dire, l'un de nos lecteurs a même carrément annulé sa réservation de PS2 suite au dossier spécial du mois dernier !

FPS et jeu online sur Dreamcast

Salut à tous les membres de Joypad. Ça fait environ deux ans que je vous lis et je dois dire que je continuerai, quoi qu'il arrive. Mais trêve de compliments, venons-en aux questions… J'ai cru comprendre dans votre dernier numéro (le 102) que la jouabilité de Quake III Arena sur DC était plutôt médiocre au pad. Alors je vous le demande : vaut-il la peine que je l'achète si je ne compte pas investir dans un clavier et une souris ? Et puis savez-vous quand le GD de connexion pour surfer sur le « ouaibe » avec la Dreamcast sera disponible en Belgique ? Car ça fait presque un an qu'on nous le promet et… toujours rien ! Enfin, sur Dreamcast, me conseillez-vous d'acheter le très fun Quake III Arena ou le splendide Half-Life ? Voilà, c'est tout. Merci de répondre à ces quelques questions et longue vie à Joypad ! Psygnosis ?

MATHIEU, DE BELGIQUE.

Salut la Belgique, j'ai une super-bonne nouvelle pour vous ! Sega a enfin décidé de vous offrir la possibilité de surfer mais surtout de jouer en réseau depuis votre Dreamcast ! Elle est pas belle la vie, hein ? C'est donc à partir du mois de décembre (ça devrait coïncider avec la sortie de Quake III Arena) que les joies du online vous seront accessibles. Cette nouvelle concerne également nos lecteurs suisses, ainsi que la Suède, la Finlande et les Pays-Bas… Il va y avoir du monde pour se fraguer la gueule en ligne ! Bon, pour en venir avec tes interrogations sur Quake III, sache que son achat vaut tout de même le coup si tu comptes rester au paddle… Nous vous signalons simplement que le confort d'utilisation ne peut être optimal qu'avec ces deux accessoires. Après tout, ce genre de jeu (les FPS) a été pensé pour être joué ainsi. Le vrai problème, donc, c'est que les joueurs au pad seront super-défavorisés par rapport aux autres… Concernant ton hésitation entre Quake III et Half-Life, enfin, elle n'a pas vraiment de raison d'être en ce beau mois de décembre, puisque le titre de Valve a été repoussé au « début 2001 »…

Trop puissant, le mec !

Je vous écris car je désire vivement résilier mon contrat d'abonnement à Joypad et recevoir en retour la somme qui m'est due. Je trouve inadmissible de la part du magazine (que je pensais être le meilleur) de ne pas avoir publié la lettre que je lui avait envoyée.En effet, je considère avoir écrit la meilleure blague de l'année, qui plus est dans un style extrêmement bien tourné, et suivie d'un coup de gueule contre Sony tout à fait fondé et intelligent. Le pire c'est qu'en vous téléphonant, vous m'avez dit que ma lettre vous avait fait bien rire mais que vous receviez extrêmement de courrier. Je ne vois pas le rapport et si vous préférez publier des lettres de moindre valeur, c'est incompréhensible. Je me demande sincèrement sur quels critères vous êtes embauchés chez Joypad, si vous n'avez pas l'intelligence de sélectionner les meilleurs courriers, je ne veux plus entendre parler de vous et je passe chez la concurrence. Je joins à mon courrier une copie de l'e-mail que je vous avais envoyé, histoire de vous rafraîchir la mémoire. Et je vous le répète : je veux résilier mon abonnement. J'espère que vous aurez la compétence nécessaire pour le faire savoir au service approprié… Salut à Joypad.

ALEXANDRE D'ARPA.

Eh bien mon cher Alexandre, ou bien mon cher Monsieur puisque c'est fini entre nous, sache que tu nous auras fait beaucoup de peine l'autre jour au téléphone… Tu étais tellement déçu d'avoir passé des heures entières en désirant vivement écrire la « blague de l'année » (hum), sans que cette dernière ne soit publiée dans le magazine… C'était mignon et triste à la fois, on avait presque envie de te consoler. Evidemment, nous t'avons pris en pitié en te cachant la vérité sur la qualité de ton humour… Aïe, malheureusement tu en as profité pour surgonfler ton amour propre et voilà ta deuxième lettre ! La bonne nouvelle mon cher, c'est que cette fois tu nous auras vraiment fait rigoler (on a toujours de la peine pour toi, mais bon) ! Tu es drôle sans le vouloir, c'est déjà ça après tout. Concernant ton coup de gueule, nous ne l'avons pas non plus trouvé fondé et encore moins intelligent, désolé. La bonne nouvelle dans tout ça, c'est quand même ta publication dans le courrier de ce mois-ci, ça te fait plaisir au moins pour ton dernier numéro de Pad ? Car bien évidemment, nous avons fait passer le message pour la résiliation de ton abonnement. Adieu Monsieur Alexandre, et bon vent… chez la concurrence ! Aah ahha ! Elle est bien bonne, finalement !

Deux ch'tites questions, en passant

Salut la rédac ! Est-ce qu'un nouveau Resident Evil et un nouveau Crazy Taxi sont prévus sur Dreamcast ? Votre mag est vraiment génial, continuez comme ça les gars ! A plus.

DAMIEN LEBICHAT.

Hello Damien, j'ai deux bonnes nouvelles pour toi : Crazy Taxi et Resident Evil reviendront tous les deux sur Dreamcast. La nouvelle vient à peine de tomber pour Crazy Taxi 2 : cette suite devrait sortir exclusivement sur Dreamcast, sans passer par les salles d'Arcade, pour l'été 2001 ! Nous n'avons encore aucune photo à vous offrir, mais quelques infos intéressantes… Le jeu se déroulera cette fois à New York, il vous proposera d'incarner des chauffards supplémentaires, de participer à de nouvelles épreuves, de nouveaux mini-jeux, etc. Le fait que ce jeu ne passe pas par l'Arcade permettra aux développeurs d'augmenter le niveau de difficulté et de rendre le jeu plus long et surtout plus complet. Voilà, on espère vous en dire plus bientôt en tout cas ! Concernant le prochain Resident Evil de la Dreamcast, enfin, il s'agira du troisième volet de la saga, déjà sorti sur PSone, mais qui bénéficiera bien évidemment d'un petit lifting graphique et de quelques petits bonus. La version japonaise devrait être dispo au moment où vous lirez ces lignes, tandis que la version officielle devrait suivre rapidement… Le mois prochain si tout va bien.

The letter of the month !

Ce mois-ci, au beau milieu de notre gros tas de lettres, nous sommes tombés sur le coup de gueule profond d'un lecteur au style très soutenu voire vraiment précieux... On n'a plus l'habitude de lire des trucs du genre : « ouais, les mecs, super-cool, trop bonne Karine, bande de nazes » etc. Alors forcément ça nous a bien fait marrer ! Ça parle, d'une manière générale, de notre petit monde des jeux vidéo, ça a été un petit peu coupé pour des raisons de place et ça se passe de commentaires...

Messieurs et Madame,

Tout d'abord, je tiens à m'excuser pour le format et la qualité du papier de ma missive, en effet, des heures de recherches stériles ne m'ont pas permis de trouver du papier à lettres décent... Mes propos, dans un premier temps, risquent d'être confus, mais au fil de cette lettre vous devriez voir où je veux en venir. Commençons par l'ambiance générale du monde vidéo-ludique ces derniers temps. Les annonces de différents constructeurs concernant leurs derniers bijoux technologiques me font bien rire, voire m'esclaffer bruyamment. Depuis le lancement de la PlayStation, les jeux vidéo qui avaient pour vocation l'imaginaire et l'originalité ne sont devenus qu'une escalade de la quantité au dépit de la qualité. Je m'explique, de nos jours l'achat d'un soft est conditionné par l'évolution mammaire de son héroïne, par deux nouveaux circuits et autant de voitures, ou encore par des améliorations techniques visibles qui relèvent du foutage de gueule. Tous ces processeurs, ces wagons de RAM supposés nous offrir de nouvelles sensations, nous proposent au final une simple explosion de polygones, etc. Je veux bien, mais mes mirettes ne sont pas dupes, c'est certes plus beau mais mon petit cortex et mon petit cœur de joueur crient famine (le genre de cri qui, par une nuit de pleine lune, est bien plus flippant que n'importe quel zombie de la saga de qui vous savez). Comment voulez-vous qu'un soft quelconque vous transporte vers d'autres mondes, quand les développeurs ont vendu leur âme à la pyramide cyclopéenne ? Au prix où sont vendues ces galettes de silice, je vois plus de paysages durant mes voyages en bus, et ce pour bien moins cher. Mais ne noircissons pas outre mesure, certains développeurs restent intègres. Shiny, Konami, Sega, Square, Nintendo, Rare, Capcom (...). Mais malgré ces éloges, tout cela n'est que goutte d'eau dans l'océan de médiocrité dont on nous submerge tous les mois. Je n'ai pas encore parlé de vous, la presse vidéo-ludique. Si ma lettre vous est adressée, c'est parce que vous faites partie de ceux qui trouvent grâce à mes yeux (tant de magnanimité me perdra). Un rédactionnel plus poussé (il y a tellement de mots en français, pour exprimer la même chose)... Osez la prose, quitte à obliger vos lecteurs à ouvrir un dictionnaire ! Cela ne peut faire que du bien à ces décérébrés avides de poitrines polygonées (essayez les vrais seins, y a pas photo !) ou de collégiennes nippones ni mauvaises. En espérant que le pognon qu'on injecte régulièrement dans ce milieu participe à l'émulsion de nouvelles idées et à l'émergence de concepts novateurs.

Merci de votre lecture et salutations.

SUGAR LIPS.

Du côté du Net

Je crois que vous commencez à imprimer là... Notre jeu culte du moment, notre drogue, notre partenaire officiel de fin de bouclage, c'est ISS !!! Ça doit faire près d'un an et demi qu'on joue quasiment tous les jours à la dernière version du jeu et à toutes ses rééditions japonaises (auxquelles nous accordons toujours une page de zoom)... Et puis y a une découverte qui nous a fait super-plaisir : oui, il y a d'autres cinglés d'ISS en France, et certains d'entre eux ont même eu la bonne idée de créer un « portail » sur le net ! Ces mecs vous offrent des tas d'infos, des dossiers, des aides et tout un tas d'autres petits trucs sympas... Ils organisent même des tournois ! Impossible de ne pas vous divulguer l'URL : <http://www.issonline.fr.st>... Le passage obligé du fan absolu de la série !



Notez également que notre ami Koji Aizawa (rédacteur en chef de Famitsu Dreamcast, cf. rubrique « Vue du Japon ») nous a signalé la création d'une édition française du site officiel de Famitsu ! Non, vous ne rêvez pas ! Notre petite communauté de core-gamers sera donc super-heureuse de pouvoir s'informer sur le top des ventes nippon et sur les autres news concernant le monde vidéo-ludique japonais, entièrement traduites dans notre belle langue... Hop, voici l'URL : <http://fr.famitsu.com>.



Pour nous contacter

LA RÉDACTION :
redacpad@club-internet.fr

T.S.R. : morisse@club-internet.fr
TRAZOM : trazom@club-internet.fr
GREG : ghellot@hfp.fr
GOLLUM : jchieze@hfp.fr
CHRIS : cdelpierre@hfp.fr
ELWOOD : ftarrain@hfp.fr
RAHAN : gszriftgiser@hfp.fr
JULO : jhubert@hfp.fr
ANGEL : adavila@hfp.fr

Pour nous écrire

Joypad, courrier des lecteurs,
124, rue Danton, TSA 51004,
92538 Levallois-Perret Cedex



L'accessoire tente de se diversifier

Visiblement, c'est l'époque des efforts de créativité. Après le Bike Station du mois dernier, nous passons au crible deux modèles de planches pour jeux de glisse, et un volant pas comme les autres.



Freestyler Board

Hum, en voilà un accessoire qu'il est audacieux, et tant mieux. Willow ne pouvait que montrer un enthousiasme certain lors de son déballage, et pour cause : il n'aurait presque plus eu besoin de claquer des sous pour aller aux sports d'hiver tenter des 180 sur des bosses de pistes vertes. Oui mais non. Le Freestyler Board part, pour la direction, avec deux boutons à l'avant et à l'arrière de la planche, pour émuler une fonction manette ou plus simplement le haut et le bas de la planche. Le reste des contrôles est émulé par une poignée rassemblant tous les boutons à tenir pour agir en parallèle. Pour finir, un connecteur manette permet de laisser un paddle branché à la planche, pour l'utiliser à la place de la poignée, ou plus simplement éviter d'avoir à débrancher le schmurtz de la console. Une série de problèmes pourtant se fait jour, dès les premiers essais, et malgré la meilleure volonté du monde (celle de Willow) : d'une part, les boutons de la planche sont trop éloignés, ils obligent à avoir les jambes assez écartées. Du coup, on perd en équilibre. Equilibre, qui est déjà mis à rude épreuve, tant les pivots manquent de précision et de sensibilité, ce qui oblige le joueur en mal de sensations à passer plus de temps à se contorsionner pour rattraper ses conneries à l'écran, que pour rider en toute quiétude. D'autre part, le fait de devoir coordonner la poignée et le reste du corps pour sortir des figures sur un Cool Boarders ou un SSX rendent l'acrobatie particulièrement difficile. Alors je veux bien admettre qu'on puisse être un peu mauvais chez Joypad, et que coordonner pieds/mains ne soit pas notre fort, mais on a essayé dur comme fer, pourtant... Bref, mieux vaut dans le meilleur des cas s'adjoindre l'aide salvatrice d'une rampe ou d'un pote pour se tenir respectivement, ou se faire rattraper avant la catastrophe. Je ne puis néanmoins cacher mon enthousiasme, toujours frémissant, à l'égard de l'audace d'un tel accessoire. Merci d'innover, les gars, au moins je ne m'ennuie pas à faire des benchmarks de cartes 3D tous les mois comme l'ami Caféïne (Joystick), à côté, qui, soit dit en passant, au moment où j'écris ces lignes sur la bécane de Chris, s'arrache les cheveux sur MON PC, donc : chuuuuut.

Distributeur : Guillemot
Prix : 499 F
Machines : PlayStation 1 & 2



Skate Station

Voici le deuxième modèle du genre... Pour ne rien vous cacher, j'avais déjà celui de Guillemot le mois dernier, mais je voulais attendre celui-ci pour exercer la loi ultime du comparatif. Comme en plus je savais que ce modèle avait un système un peu différent, et à vu de nez beaucoup plus pratique, j'entrevoyais déjà le gagnant de la compétition. J'avais par ailleurs raison, tout du moins en partie : le modèle Big Ben est meilleur. Cela dit, il n'en devient pas pour autant un achat forcément recommandable, en grande partie pour les mêmes raisons que le modèle Guillemot. Mais passons en revue les différences. Pour commencer, on remarque bien qu'il s'agit à la base du même constructeur, qui sous-traite sans doute la fabrication du modèle pour les deux compagnies. La différence entre les deux, c'est que Big Ben a opté pour le modèle de « deuxième génération », qui, au lieu d'utiliser deux boutons à pieds à l'avant et à l'arrière de la planche, peut pivoter suivant un nouvel axe, avant/arrière. Du coup, son utilisation, une fois paramétrée correctement, devient plus intuitive. En revanche, on y perd la dérivation de port manette, ce qui est tout de même regrettable, puisque du coup on doit débrancher le Skate Station pour jouer normalement au bon vieux paddle. Quoi qu'il en soit, dans l'absolu, ça ne change rien, puisque ce dernier se révèle aussi peu pratique que son concurrent : c'est toujours autant casse-gueule (sauf qu'on a cette fois l'option de manger le mur de devant ou de derrière en plus des latéraux), et ça ne répond pas à merveille pour les mêmes problèmes de sensibilité, pas assez fine à mon goût. L'idée reste néanmoins excellente, et je ne peux une fois de plus que saluer l'initiative et l'inventivité des gars, en espérant qu'une nouvelle génération sera plus utilisable, et pourquoi pas, tant qu'on y est, un peu moins encombrante, ce qui limitera d'autant l'amplitude nécessaire aux mouvements pour déclencher une réponse dans le jeu.

Distributeur : Big Ben
Prix : 499 F
Machines : PlayStation 1 & 2

Télécommande DVD PS2

On a déjà dû en parler dans ces pages, quelque part dans un de nos obscurs numéros passés... la PlayStation 2, assurément meilleure en lecteur DVD qu'en console pour le moment (kss kss, bouh comme je suis méchant), avait besoin de cet accessoire débile qui a concouru depuis des années à nous transformer en lobotomisés : la télécommande, aussi appelée « zappeuse » , ou « poignée ». Beaucoup de versions sont prévues, la première à se retrouver dans mes tiroirs d'accessoires sera donc celle-ci. Vous voilà donc prévenus, si la « poignée » est pour vous toute aussi importante que le design avantageux de la PS2, d'autres vous plairont peut-être plus à l'avenir (Big Ben en a une en préparation, dont j'ai pu croiser un prototype sympa avec des touches de gomme, phosphorescentes, il me semble). Toujours est-il que celle-ci remplira sa fonction, primaire, à merveille. On y trouve toutes les touches nécessaires au larvage-ultime-en-canapé-cuir-devant-pizza : lecture, arrêt et recherche (fort heureusement), mais aussi l'accès aux menus de sous-titre, de paramétrage audio ou de chapitres. Je vous passe les détails, ça marche comme n'importe quelle télécommande , avec deux piles R6 (AA pour le reste du monde). Le récepteur infrarouge, quant à lui, ressemble fort heureusement à un récepteur infra-bleu (ça colle mieux avec la console). Il se branche naturellement sur le port manette, et offre une dérivation pour y mettre cette dernière, sans avoir à débrancher tout le temps. La « zappeuse » est petite, carrée et striée comme la console, bref, elle s'accorde parfaitement au monolithe Sony.

Distributeur : Saitek
Prix : 199 F
Machine : PlayStation 2

Volant McLaren

Les volants, j'en aurais bouffé... la plupart d'assez bonne qualité d'ailleurs. Et de temps à autre, un modèle parvient à se démarquer agréablement du lot : c'est le cas de celui-ci. L'habitude veut que ce genre de bidule comprenne le volant et un pédalier, elle n'a pas changé ici. Par contre, on a en plus un troisième élément cette fois, regroupant un levier de vitesse 4 positions (haut, bas, gauche, droite, hein, pas comme dans une vraie caisse), et un... frein à main ! Mais ce n'est pas tout : c'est bien joli cette petite innovation, mais ça ne suffit pas à le démarquer du reste. Pour qu'elle soit efficace, déjà, tous les boutons du volant, à part le fameux start, sont paramétrables en hardware (pédales, levier de vitesse et frein à main compris). On peut donc, même si le jeu ne le propose pas, se faire la configuration idéale. En plus, ce volant est réglable en hauteur comme en inclinaison, s'il vous plaît. Ses ventouses sont efficaces, et il est également prévu pour se glisser entre les cuisses (bien que je n'aime pas trop son ergonomie sous cette dernière configuration). Il est bien entendu compatible digital, analogique et NeGcon, et reprend également tous les boutons de la manette, plus deux supplémentaires derrière les index, sur le volant lui-même. Volant qui inclut également, à ce niveau, deux moteurs de vibration assez efficaces. Ses qualités de moulage et de finition sont sans reproches (qualité McLaren, of course), et son design sobre. Bref un excellent produit, auquel j'aurais tout de même deux reproches à formuler : le volant est un peu mou à mon goût, avec un retour peu dynamique (moi j'aime pas, mais ça ne vous gênera pas forcément), et la disposition des touches sur le volant rappelle un peu trop celle de la télécommande Saitek testée plus haut... Donc rien de bien grave, cela reste un très bon produit, surprenant et bien conçu. Par contre, comme j'ai l'info et que je ne suis pas un porc laqué, sachez que Big Ben (encore !), prépare un volant à retour de force pour PlayStation 1 (oui un, pas deux ni PSone). Celui-ci, par une électronique rigolote, interprètera les simples vibrations Dual Shock pour les retranscrire tant bien que mal en retour de force, comme sur PC. Dans la mesure où je ne connais pas encore l'efficacité du procédé, et que je ne sais pas quand il arrivera exactement, je me contente de vous en informer, si vous êtes patients et peu désireux de vous payer deux modèles à quelques mois d'intervalle.

Distributeur : SiCream
Prix : 450 F environ
Machine : PlayStation

Joypad mode d'emploi



Wazaaaaaa !!! Voilà en substance ce que nous pourrions clamer haut et fort pour vous souhaiter un Joyeux Noël ! Et comme on est super-cool, voici notre cadeau : le Mode d'Emploi !

SAMEDI 14 OCTOBRE

>>>>> 20:13

Caféine (Joystick), Chris et Kendy sont au restaurant (après avoir vu l'excellent Tigre et Dragon). Kendy : « Ça vous dirait pas d'aller dans un club d'échangistes ? ». Chris : « Euh, ouais, bien sûr, mais si tu y vas, t'échanges quoi ? »

MERCREDI 18 OCTOBRE

>>>>> 19:53

Gollum se fait coller par Eugène le fils de Mathilde, qui s'acharne à lui agripper le pantalon en criant : « grabouh ». Gollum le traîne donc comme un boulet.

JEUDI 19 OCTOBRE

>>>>> 18:04

Chris : « J'appelle l'horloge parlante et c'est occupé, faut le faire quand même ». Il réessaye, et c'est de nouveau occupé : « Bon c'est la vie… »

VENDREDI 20 OCTOBRE

>>>>> 02:10

Trazom appelle Angel pour savoir si ce dernier a une idée du cadeau qu'ils pourraient faire à Julo pour son anniversaire. Celui-ci lui répond que lui acheter le Vidal (bouquin ultime de médecine) pourrait être un bon choix. Angel : « Ah, ben, en fait non, car sinon il va le consulter toutes les cinq secondes pour le moindre truc, ça va être n'importe quoi, vaut mieux pas ! »

>>>>> 02:20

Toujours en conversation, Trazom zappe sur Eurosport et tombe sur un championnat de Sumo au Japon. « Ouais, trop puissant, y a du Sumo sur Eurosport ! » « Ouais, cool, ils sont trop forts ces mecs, franchement, c'est des dieux ! ». Après avoir loué ces athlètes hors-normes durant de longues minutes, Angel ajoute : « Put… on est grave, on doit-être les deux seuls blaireaux en France à regarder du Sumo à 2 heures du mat ! »

MARDI 24 OCTOBRE

>>>>> 17:38

Tout le monde autour de Gran Turismo 3, version quasi-complète amenée sous bonne garde par les gens de Sony. Tout le monde s'extasie, sauf Willow qui remarque un détail, qu'il qualifie de pourri. Tout le monde le hue. Willow : « Putain, mais vous êtes lourds les mecs, vous savez que quand je dis que c'est pourri, ça veut pas dire que c'est pourri. »

>>>>> 19:10

Suite à un recrutement massif de nouvelles secrétaires de rédaction, notre bureau a subi quelques modifications. Et RaHaN, qui refuse de s'y plier, tourne son bureau en sens inverse des autres, provoquant un beau bordel dans l'alignement de la pièce.

>>>>> 22:54

Kendy, Angel et Gollum pètent les plombs et décident eux aussi de chambouler leurs bureaux. Résultat, vers 2h du mat', la salle de test et le bureau de Gollum et Traz sont super-design.

MARDI 31 OCTOBRE

>>>>> 17:25

Traz : « Kendy, t'as un deux pages Dead Or Alive 2 dans le booklet. Kendy : Ok ! » Kendy : « Au fait Traz c'est combien de pages ? » Traz : « Ben deux, crétin ! » Kendy : « C'est quatre pages de test DOA2 c'est ça ? » Traz : « AaaAaaAh non connard c'est deux pages de booklet putain ! »

>>>>> 17:57

Willow à Greg : « J'ai fait un rêve bizarre avec ma reum et ma tante ; on était en Corse et là, y a une énorme vague qui frappe l'immeuble, on se planque dans la cuisine, je me cache dans les chiottes et là, y avait des litres d'eau, on voyait des dauphins gros comme des cachalots, puis un dragon qui m'a craché du feu, et là je te jure j'ai jamais vu d'aussi belles explosions de ma vie même au cinéma, j'ai même vu les bungalows voler ! »

JEUDI 2 NOVEMBRE

>>>>> 13:19

Willow voit Kao le Kangourou sur Dreamcast : « Ouah c'est le moteur de Rain Man ! » Rire général.

LUNDI 6 NOVEMBRE

>>>>> 19:02

Greg : « Ouah, ils ont vachement poussé tes cheveux Julo ! » Julo : « Ouais, au secours, je ressemble à Kiki… »

MARDI 7 NOVEMBRE

>>>>> 16:20

RaHan, qui ne s'en sort plus de son interview avec Kool Shen : « Bordel, ça fait deux jours que chuis sur Kool Shen. » Greg : « Ouah, ça doit être un bon coup alors ! »

>>>>> 17:01

Chris (voix de Donald) : « Butain, juis enrubé za be zoule ! » Greg : « Hahaha, t'as une voix de canard, trop fort ! » Chris : « Oui je zais, tu te tais ! »

>>>>> 17:03

Greg balance un catalogue « Leclerc » de jouets de Noël à Kendy, qui rêve depuis toujours d'avoir un Poo-chi. Angel feuillette le catalogue pour voir les autres cyber-toutous. Kendy tombe sur une page : « Hey, mais Digimon, c'est Pokémon en fait ? »

>>>>> 01:28

Kendy et RaHaN restent bosser. RaHaN, faisant une pause pendant la transcription de l'interview avec Kool Shen, va voir Kendy qui bosse son test de Capcom vs SNK.
Kendy : « Comment j'explique les ratios des persos (il se cite, expliquant les combinaisons possibles, genre 2+2 = etc.). « Et 3+1+1 = 4 Hahaha ! »,
RaHaN : « 3+1+1 = 4 ? »,
Kendy : « Ben, ouais quand tu prenc un boss, 3+1+1= 4. »
RaHaN : « 3+1+1= 4 ? »,
Kendy : « Ouais ! (se rendant compt de l'erreur) AAAAaaaaah merde !! Heureusement que j'ai relu le truc ! L honte ! »

MERCREDI 8 NOVEMBR

>>>>> 17:00

TSR, super-jouasse : « Ouais, j'ai un mo de Vanessa Perez !… J'suis con connais pas de Vanessa Perez. »

>>>>> 17:30

TSR entre dans le bureau de Gollum Trazom, et déclare : « T'as vu les éle tions US, Gollum, il paraît que la Floric menace de faire sécession si les pr blèmes de fraude sont confirmés. Gollum : « Ah ouais, pas possible, ils l'o annoncé ces c…? » Eclatage de ri dans la salle.

>>>>> 17:35

Kendy mange de la bouffe chinoise c pue la mort. Willow : « J'aimerais p faire l'autopsie de Kendy ». Greg « Ouaip, surtout dans une den heure… »

VENDREDI 10 NOVEMBR

>>>>> 14:13

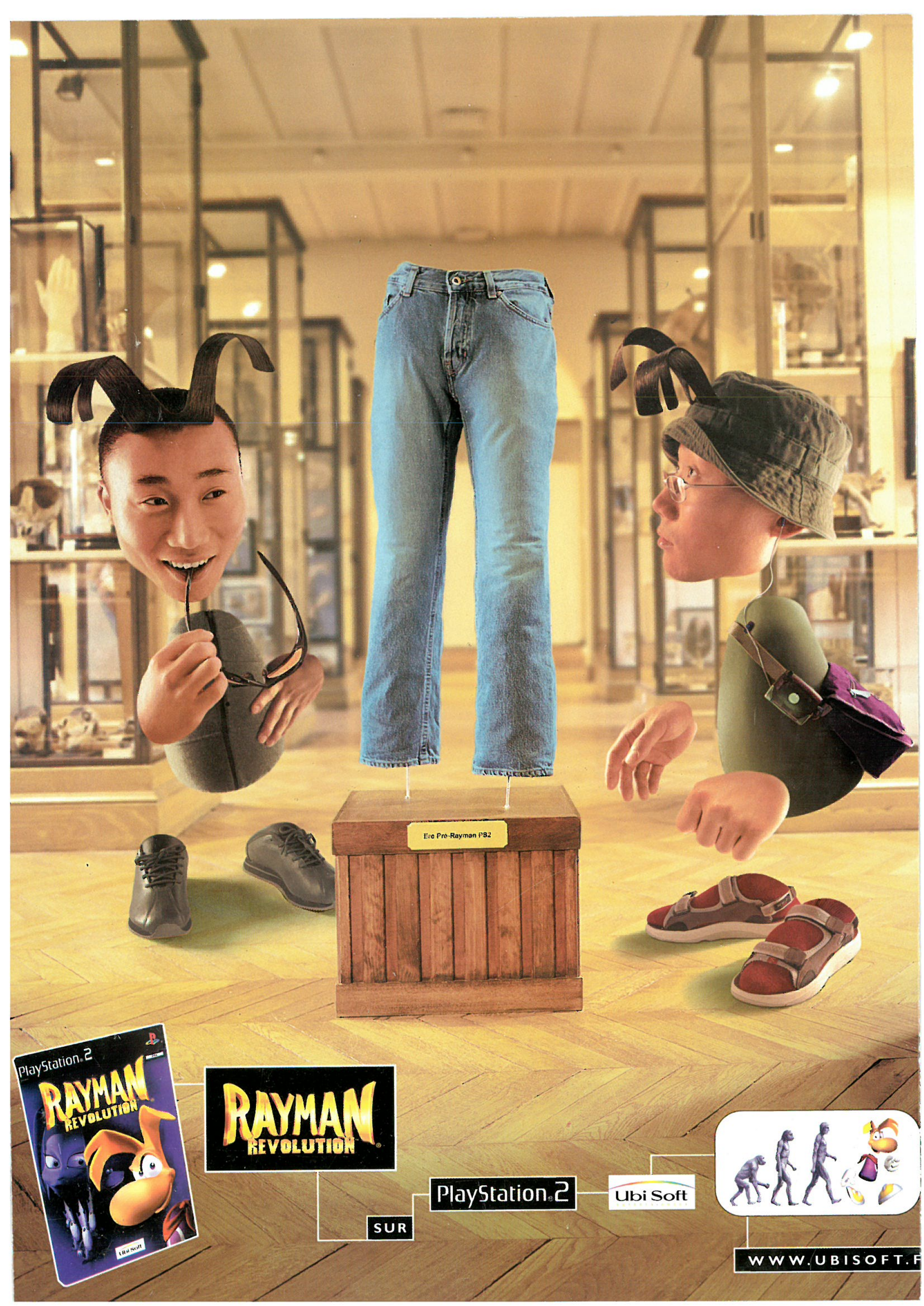
Karine à Greg : « Je pensais que m nouveau voisin était célibataire par qu'avant hier c'était bière et foot, hier j'ai entendu « ahh, ahh… ».

SAMEDI 11 NOVEMBRE

Tout le monde est à la rédac pour bouclage express de Joypad.

>>>>> 22:45

« Vous savez, y a eu une épidémie d'Eb en Afrique centrale, 200 morts. Person est au courant, on n'en a pas parlé. »
RaHaN : « Ben, t'as su ça comme alors ? »
Willow : « Aux infos. »


Ere Pré-Rayman PS2
PlayStation 2
RAYMAN
REVOLUTION
RAYMAN
REVOLUTION
SUR
PlayStation 2
Ubi Soft
WWW.UBISOFT.F